SUC-SESSION

Das Spectrum - Magazin

Da geht´

Treffen in C

mit "SCENE+" Diskette

Auswertung der Umfrageaktion

Jugend forscht

Spectrum gewinnt Wettbewerb

AUSGABE 02 (173) März/April ´99

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis/Impressum	2	Konvertierung von .Z80 u.TAP	15
Inhalt Scene+ 31	3	Back to Basics	16
Vorwort	4	Gescannte Bilder	18
Leserecke	4	SQ-Tracker Anleitung	19
News in Kürze	8	Tips + Tricks	22
David schlägt Goliath	9	Programmtest	24
SPC-Treffen in Gladbach	10	Last Minute	25
Auswertung der Umfrageaktion	11	Mitgliederliste	26
Fanzines im Test	14	SINTECH-Preisliste	28

IMPRESSUM

Der Spectrum-User-Club ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands, der ASC der einzige Spectrum-Club Österreichs. Seit 1998 werden die Club-Magazine SUC-SESSION & SCENE+ zusammen an alle Clubmitglieder versendet. Sie werden gestaltet aus Artikeln der Redaktion wie auch Mitgliederberichten. Alle Mitglieder sind dazu aufgerufen, ihre Berichte als Textfile auf Kassette, +D, Opus, MB 02 oder MS-DOS bzw. handschriftlich oder ausgedruckt auf Papier einzusenden.

Redaktion SUC : Thomas Eberle, Gastäckerstr.23, D-70794 Filderstadt
Fred Dürkes, Südendstr. 7, 70565 Stuttgart
Redaktion ASC : Leszek Chmielewski Daniel,
Prager Str. 92/11/12, A-1210 Wien
Druck und Heftung: Lichtpauserei Lacerda, Filderstadt
Erscheinungsweise: 2-monatlich mit Diskette oder Kassette
Clubhotline SUC : 0711/775033 (Tel/Fax) Deutschland
ASC : 01/2723463 Österreich
Hardwarefragen : 0711/7456857 (Tel/Fax) Deutschland
Homepage : http://www.online.de/home/sintech

WIE WIRD MAN MITGLIED?

Die Mitgliedschaft ist grundsätzlich kostenfrei, aber die Hauptleistung der Clubs, die Magazine SUC-SESSION und SCENE+ als Clubheft kosten DM 10,00 pro Ausgabe oder im Abo 6 Ausgaben für 50,00 DM. Einfache Überweisung auf Konto-Nr. 320506900, BLZ 38070724 Bank 24 unter dem Zusatz "SUC" genügt. Bitte auf der Überweisung möglichst volle Adresse angeben.

PD-BIBLIOTHEK:

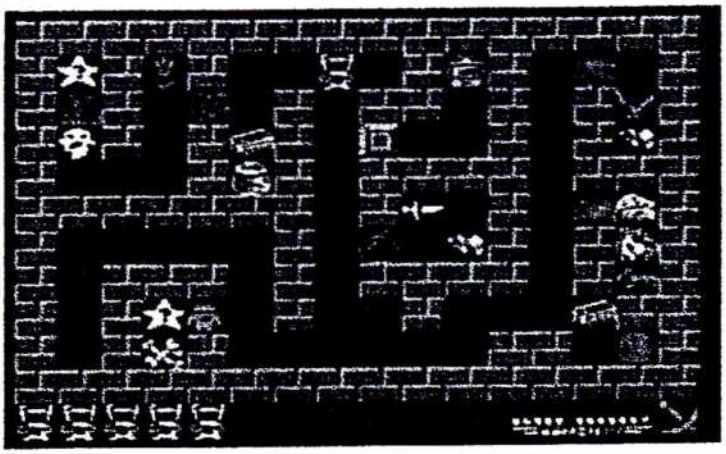
Der SUC hat zwei PD-Bibliotheken, die gegen eine geringe Gebühr PD-Programme verschicken. Die Gebühr beträgt bei bis zu 20 Programmen 5,00 DM und von 21-50 Programmen 10,00 DM. Jeweils inklusive Versandkosten innerhalb Deutschlands und Datenträger. Wer Programme einsendet, die noch nicht in der Bibliothek vorhanden sind, hat eine Bestellung frei. Demos sind entweder im Format Opus-Disc oder Kassette erhältlich, die anderen Programme auf +D oder Kassette.

Spiele, Utilities: Peter Rennefeld, Küpper 32,
52525 Heinsberg, Tel.:02452/939886
DEMOS : Manfred Messerschmidt, Wildtaubenweg 64,
71334 Waiblingen, Tel.: 07151/22387

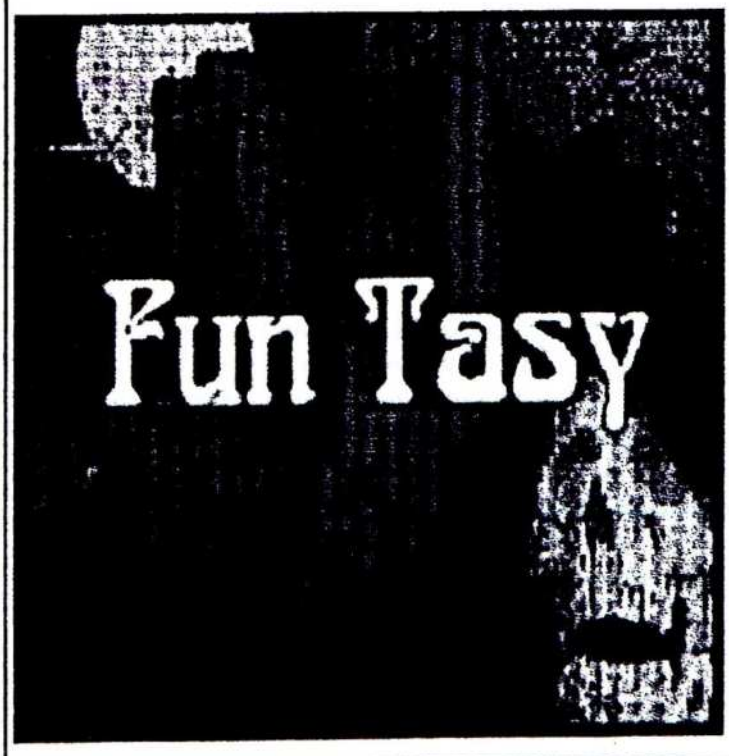
INHALTSVERZEICHNIS SCENE + 32 1999 by LCD

SQ-TRACKER Editor
Als ersten Teil veröffentlichen wir hier den Editor zu SQ-Tracker. Damit kann man schon Musikstücke schreiben, aber noch nicht in eigene Programme einbauen. Der Compiler kommt erst nächstesmal. Eine ausführliche Anleitung zu allen Programmen folgt im Heft, ebenfalls aufgeteilt über mehrere Ausgaben.

HAMON 4 Spielbares Demo für Spectrum 128
Bei diesem Spiel ist es Ihre Aufgabe durch logische Schlußfolgerung Hindernise mit Hilfe der gefundenen Gegenstände zu überwinden. Anwendungsbeispiel: Der Hund wird mit Knochen deaktiviert, oder eine Felswand mit Hacke bezwungen. Die Steuerung ist entgegen dem Menu nur Tastatur: Q/A/O/P/ Space.



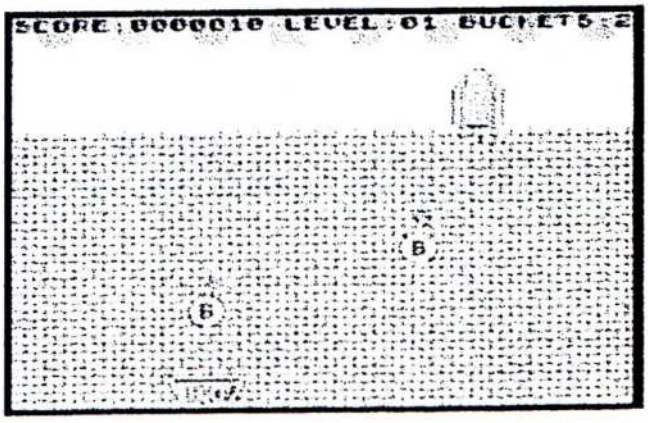
DEMOS
Eine Fortsetzung der 4K Demos von der FUNTOP 98 haben wir diesmal und als besonderen Leckerbissen: Die Megademo FUN TASY. Viel Spaß beim zuschauen.



BEDLAM 128
Wahrscheinlich kennen es bereits alle von SU-Covertape, nur diese Version ist leicht an alle Speichermedien anpassbar. Das Spiel selbst ist ein simples Shootém up mit Flipperbeilage, das einzige ungewöhnliche daran ist (nicht nur die Flipperbeilage) der Zweispieler -Modus der es erlaubt daß zwei Spieler gleichzeitig am Spiel teilnehmen (wie SWIV) . Wie bei Lightforce wurde darauf geachtet daß die Attributgerenzen nicht zu sehen sind. Leider funktioniert das Spiel aus uns unbekannten Gründen nicht auf MB02 oder Opus. Wer hinter die Gründe kommt, bitte melden.
Steuerung: SINCLAIR 1/2, Kempston oder wählbare Tasten

BOULDER DASH V
Muß ich das Spiel denn noch erklären? Also gut! Diamanten aufsammeln, zeitlimit beachten, Ausgang erreichen und aufpassen daß einem nicht ein Stein auf den Kopf fällt, bzw eine ganze Steinlavine wenn man sich wirklich ungeschickt anstellt. Die Physikengine wurde etwas umprogrammiert, so wundert euch nicht wenn ein Stein sich bei Bodenberührung in einen Feindlichen Roboter oder so verwandelt.
Nach dem laden startet man das Spiel mit Taste 1-6 (nur eine davon), Steuerung: Kempston, Sinclair, Protek, Cursor, Fuller, oder Tasten (welch, das steht auf dem Startscreen).

KABOOM
Wirklich ein sehr simples Spiel. Ein Typ wirft von oben Bomben, Sie steuern ein Wassereimer (mit der Bezeichnung H2O) und müssen diese auffangen sonst gibt es eine Explosion. Der Eimer ist anscheinend ein Fass ohne Boden.
Steuerung: Tasten N+M.



Vorwort

Liebe Leser,
während auf dem Balkan ein Krieg tobt, dessen Ausmaße noch nicht zu erahnen sind, während Flüchtlinge gejagt, Bewohner aus ihren Häusern gejagt werden, gibt es in Deutschland einen ganz anderen Krieg. Preiskrieg der Billigheimer und die größte Sorge von vielen ist es, noch einen Aldi-PC zu bekommen. Wie gut geht es uns doch und wie einfach sind unsere Sorgen im Gegensatz zu vielen anderen Menschen auf der Welt.
So will ich mich auch nicht weiter über mangelnde Mitarbeit, speziell beim Fragebogen, beschweren, sondern froh sein um die Leute, die wirklich noch mit Herzen dabei sind und den Club am Leben erhalten.
Ich denke, nach all dieser Zeit, in der der Club jetzt existiert, haben wir viel erreicht und mit einem dicken 2-monatlichen Magazin und der dazugehörigen Coverdisk etwas gestaltet, das der Mühe lohnt. Es liegt an euch, noch mehr zu erreichen und den Vorschlägen zur Verbesserung, die hier eingingen, auch Taten folgen zu lassen.
Es ist keinesfalls so, daß es nichts mehr über den Spectrum zu berichten gibt. Dinge, die wir noch vor wenigen Jahren für unmöglich hielten, sind heute schon auf unserer Diskette. Hardware aus vergangenen Tagen, ist für viele Sammler und Bastler auch heute noch interessant. Also, ich hoffe ich konnte hier einige Anstöße gegen zu Artikeln für die Hardware-Ecke und Software-Tests. Diese beiden Rubriken haben den Usern im letzten Jahr nämlich besonders gefallen und viele wollen mehr davon sehen. Das geht aber nur, wenn auch etwas von euch eingeht.
Noch etwas wichtiges: Bitte beeilt euch diesmal mit Einsendungen, den die nächste SUC-SESSION soll auf dem Clubtreffen in Gladbach verteilt werden und das ist schon in wenigen Wochen. Schickt uns eure Beiträge, damit wir uns auch den Nicht-Abonnenten dort ansprechend vorstellen können.
Und verzeiht mir den politischen Ausflug am Anfang dieses Vorworts, aber ich denke ein paar kurze Worte sind nicht falsch, damit man sieht, das an einem Computer-Freak nicht alles in der Welt einfach so vorbeizieht.

Make Demos, not war!

Thomas

Leserecke

Ein Neumitglied aus Österreich meldet sich zu Wort:
Hallo ! Ich würde gerne Mitglied bei Eurem Club werden. Als Spectrum User der 1.Minute bin ich meinem Gerät lange (trotz C64 und Amiga Einfällen) treu geblieben. Leider gab mein Gerät 1990 den Geist auf, und da ich keinen Ersatz und auch keinerlei Unterstützung fand, verebbte das Interesse langsam. Mittlerweile betreibe ich ein eigenes Computer Geschäft und hab nur mehr mit lausigen Windows Rechnern zu tun. Gottseidank fand ich Eure Webseiten. Bitte sendet mir Informationen über Euren Club, speziell welche Spectrum derzeit verfügbar sind, und welche Unterschiede existieren. (Ich hatte zuerst den ZX-81, dann den ZX-Spectrum 48K und dann den ZX-Spectrum+, danach kenne ich mich nicht mehr aus. Gibt es Infocom Textadventures für den Spectrum ???
Welchen Rechner würdest Du empfehlen als Nachfolger für meinen würdigen Spectrum 48K ? Sind die Spectrum überhaupt Jahr 2000 tauglich?Hast Du schon Erfahrungen ?
Liebe Grüße,
Othmar

Hallo Othmar, den Club kennst Du mittlerweile und bist auch schon beigetreten. Es gibt auch einige INFOCOM-Adventures für Spectrum meine ich, aber diese Frage können einige Adventure-Freaks unter den Lesern sicherlich besser beantworten. Als Besten Spectrum-Rechner empfinde ich den grauen Spectrum +2. Er hat ein großes Gehäuse (wegen Temperatur), eine gute Tastatur und einen eingebauten Tape-Rekorder. Zudem ist er voll kompatibel zu sämtlicher Software. Das Jahr 2000 macht dem Spectrum keine Probleme. Seine Entwickler haben dem Spectrum keine Uhr mitgegeben, weil sie wußten, das das Gerät sowieso zeitlos ist.

Hallo Thomas !
Deine Einschätzung der Umfrageaktion hat mich veranlaßt,auch mal wieder meinen Senf dazuzugeben. Auch ich gehöre zu denjenigen,die Fragen mit „keine Ahnung" o.ä. beantwortet haben.Nur hat dies nichts mit Desinteresse zu tun.Es ist mir einfach nicht möglich,einen Autor einem bestimmten Spiel zuzuordnen. Für mich ist ein Spiel entweder schön oder nicht. Wer es geschrieben hat, ist mir Wurscht. Natürlich wird bei mir jede Diskette ganz intensiv angeschaut.Das werden

auch bestimmt alle anderen Club-Mitglieder tun.Mittlerweile bekommt man ja schon reichlich wenige neue Programme für den Spectrum.Daher ist es natürlich toll,auf diesem Wege,neue Progamme zu erhalten.
Auch sollte sich die Gestaltung der Diskette etwas an den Wünschen der Mitglieder orientieren.
Aber auf jeden Fall sollte sie weiterhin beibehalten werden. Herzliche Grüße aus Köln
Lothar Ebelshäuser

**Naja, Lothar. Natürlich schreibe ich manchmal provokativ um die Mitglieder zu animieren. So falsch lag ich aber nicht, auch wenn ich mir Deinen Umfragebogen anschaue. Wie so viele Mitglieder hast Du nicht nur die Fragen nach den besten Autoren ausgelassen, sondern alles was das Jahr 98 betraf, also auch keine Beste Demo oder Bestes Spiel gewählt. Wenn Dir irgendetwas im letzten Jahr auf der SCENE+ gefallen hat, muß es doch im Kopf geblieben sein, selbst wenn Dir der Author entfallen ist, oder nicht. Und nicht nur daß, auch bei der Wahl zu den besten Programmen aller Zeiten ist Dir nur ein einziges Spiel eingefallen. Immerhin mehr als bei manchen anderen, aber man fragt sich natürlich, ob es gar keine Programme gibt, Du Du gut findest. Benutzt Du keine Utilities, hast Du Dir nie Demos angeschaut. All das blieb leer...und noch mehr. Die Frage nach den besten kommerziellen Mags blieb ebenso unbeantwortet wie die Frage nach Disczines. Ok, manche wollen keine Wertung für das SPC oder SUC Mag geben, aber kommerzielle Mags wie Computer Kontakt, ASM, Homecomputer oder die englischen YOUR SINCLAIR, CRASH usw. kann man doch auch nach Beliebtheit einordnen.
Bitte entschuldige, wenn ich jetzt Deinen Umfragebogen so auseinandernehme, immerhin hast Du überhaupt geantwortet, was viele nicht taten. Aber ich denke doch, das meine Kritik im letzten Heft angebracht war.**

Hallo Leute,
Zum den Artikeln-reihe "Programmieren in Basic mit 'Code'."
Die ersten 2 Teilen sind nicht so kurz geworden wie ich dachte, wenn Ihr nicht genugend raum hast fur ein gansche Teil und Moglichkeiten siehst um die Teilen zu teilen, dan habe ich damit keine problemen.
Die Artikeln-reihe und und "Mathegeni3" wirden auch den SPC zu geschikt.
Auf diesen moment habe Ich bereits die grundslagen fur Teil 3 im Kopf, und haltt ein Teil 4 auch nicht fur unmoglich.
Wen es genugend reaktionen gibt wird sich ja wohl ausern wie viel Teilen noch volgen konnen.
Vielleicht darf Ich Euch fragen um die Sunden gegegen das Deutsch in meine Artikeln auch auszubessern ? Ich habe kein Deutsch-sprachige Kontrolle-module in mein Word for Windows 8.0 Beim versugen um ein Deutsche und ein Franzosische Module zu bekommen ist das program abgesturtzt und jetzt habe Ich kein zutrit mehr zum Words-setup-program (die code die nun gefragt wird, habe ich nicht). Die einzige Mogligkeit fur mich ist nun um die Modulen von jemand auf ein diskette zu bekommen. Fur die Deutsche Module geht es om die Programmen "MsgrGe.dll" und "msgr_ge.lex", kont Euch Mir helfen ?
Mit freundliche Grussen und die besten Wunsche fur 1999, Johan Koning

Hallo Johan, wir haben Deinen Artikel hier abgedruckt und wo nötig verbessert. Dafür haben wir Deinen Brief im Original belassen, um die charmante Atmosphäre der holländischen Sprache rüberzubringen (Ehrlich, mir gefällts). Mit der Word-Datei konnte ich nicht helfen, kann es ein anderer Leser?

Mirko meldete sich auch mal wieder zu Wort:
Hallo Thomas, ...ich hoffe mein Brief kommt nicht allzu spät: Ein paar Ideen zu den "Erfahrungen mit dem MB02" kann ich auf Neles Artikel und allgemein noch beisteuern (allzu viel ist es auch wieder nicht).
Nele versuchte beispielsweise, eine Amiga-Maus anzusprechen. Normalerweise müßte das mit IN31 funktionieren (ich weiß nicht, ob er es wirklich damit versucht hat?); die Werte, die dies liefert, sind aber so nicht nutzbar, am günstigsten ist es also, eine fertige Routine, wie die von LCD oder noch besser die –dank LCD auch in eigenen Programmen verwendbare Routine aus dem X-Tracker-Player. Diese finde ich persönlich absolut spitze! Gleichzeitig zur Maus steht hier die Benutzung des Keyboards "QAOPM" frei. Wer den Cursor zu groß findet, kann ihn mit Hilfe des Spritesuchers beliebig verändern (mehr oder weniger schnell). Einziger Nachteil der Routine ist, daß sie bislang nur in Adresse 25034 bis 28000 (oder so) funktioniert – LCD meinte, daß sich jedes einzelne Byte der Routine gegen Umprogrammierung (JP, CALL usw.) wehrt. Kannst'machen nix! Meine Lösung im Zusammenhang mit Basic-Programmen ist der Austausch der Adresseninhalte 25000 – 28000 mit denen, wo man die Routine reingeladen hat (z.B. 56000 – 59000).

Zum Auflisten der Unterverzeichnisse kann man noch hinzufügen, daß man überprüfen kann, ob in einem Directory Dateien stehen oder schon mal standen. Bei jedem Beschreiben eines Directories wird eine Reservierung von 32, 64, ...

Plätzen vorgenommen. Diese bleibt auch nach dem läschen (auch nach .PRESS) bestehen. Mit FN# kann man das überprüfen. Also einfach in das kleine Programm einfügen:

IF FN# = FN~0: FN *(7 TO 16)

[Das ~ soll eigentlich das englische Pfund-Zeichen sein, das ich hier auf meiner Tastatur nicht gefunden habe (sch... PC).]

Damit werden alle interssanten Directories gezeigt, die anderen heißen ohnehin "...noname...". Und damit wären wir schon beim nächsten Punkt:

Das Umbenennen von Unterverzeichnissen, in denen noch keine Dateien standen bzw. stehen. Das alleinige Einrichten und Benennen von Unterverzeichnissen scheint den Programmierern wahrscheinlich nicht allzu sinnvoll, vielleicht auch wegen der Platzreservierung (siehe FN#). Ich finde auch, es ist vielmehr günstig, Dateien in ein Directory zu schreiben und dieses dann, wenn man möchte, umzubenennen (.R0 "eigener Name).

Der dritte Punkt zum MB02 ist, das die Benutzung dessen im Handbuch nur in BASIC erläutert wird. Jetzt hatten wir in Zlin ein tschechisches Blatt, auf dem standen sämtliche Funktionen beschrieben, und das in Maschinencode! Ein Punkt war beispielsweise –SET DIR: Ins A-Register ist die Zahl #13 (Dez. 19) und ins E-Register die Laufwerksnummer, z.B. 2 zu laden. Dann ist die ROM-Routine RST #20 (Dez. 32) aufzurufen und man müßte im LW 2 sein. Habs probiert — Folge ERROR (Variable not found, Nonsense oder so, habs vergessen). Vielleicht hat ja irgend jemand 'ne Idee dazu!? Meine vorläufige Lösung dazu: Bedieneroberfläche in MC schreiben und die Diskoperationen in BASIC – mach ich zur Zeit auch so! Die einzige Sache von dem tschechischen Blatt, die ohne weiteres funktionierte, war die ROM-Schreibschutzaufhebung. Die Routinen aus CONFIG5, CLS7.0 und HEA.PCS benutzen dieses auch. Soweit zum MB02. Ich hätte Dir noch eine Preview meines "Mirkosoft Windows" kopiert, aber das Ding hat noch soviele Macken mit der only-Keyboard-Bedienung, das kann ich unmöglich jemanden zumuten. Also bis bald!!! Mirko

Hallo Mirko,

schön von Dir zu hören und danke für die Disk (lechz). Diese und weitere Ausführungen zum MB werden dringend benötigt, Informationsaustausch ist bei etwas neuem besonders wichtig. Ich gebe Dir recht, das 8BC die Deutschen und Englischen User besser unterstützen sollte. Zumindest dieses tschechische Heft mit allen ROM-Routinen hätte man uns auch übersetzen sollen. Seit knapp einem Jahr mache ich daran schon rum und bekomme immer wieder die Zusage, das die Übersetzung bis zum nächsten Besuch fertig wäre und dann wieder nix. Immerhin hat Fred ja jetzt auch die tschechische Ausführung und wir werden mal sehen, was wir rauskriegen. Bei 8BC kümmert man sich eben lieber um neue Projekte (DIE-Interface) als das alte auszubauen, zumal wir hier außerhalb der Tschechei nur ein Bruchteil des gesamten Marktes darstellen. Wie Du gesehen hast, hat fast jeder 2. Tschechische Specci-User ein MB, bei uns sind es nur etwa 10% und in England ist das MB noch fast unbekannt. Der Support würde sich ändern, wenn mehr User dahinterstehen. Ach ja, Dein Mirkosoft Windows hättest Du mir ruhig kopieren können. Ich will es ja nicht als Bedieneroberfläche, sondern nur wegen der tollen, Windoof-typischen Sample Erkennungsmelodie. Kicher.

Dieter Münz suche die CD "World of Spectrum" (Bericht SUC-Session 04/98).

Also wer hat den den Testbericht geschrieben? Bezugsadresse gehört natürlich dazu. Die CD kostet in England 5 Pfund und für den Rest der Welt 8 Pfund und ist erhältlich bei Craig Rothwell, 422 Denton Road, Denton Burn,

Newcastle upon Tyne, NE15 7HB, Great Britain. Schecks sollten auf den Namen Helen Foote ausgestellt sein.

Manfred hatte noch etwas zum Fragebogen anzumerken:

Hallo Thomas, ...jedoch jetzt habe ich es mir fest vorgenommen, Deinen Fragebogen abzuarbeiten. Als ich ihn überflog, bemerkte ich, daß hier Fragen beinhaltet sind, die nur ausgekochte Insider beantworten können. Aus diesem Grund kann und wage ich in der Spectrum-Szene keine Auskunft zu geben. Auch gehöre ich nicht zu den Menschen, welche Oberlehrerhaft Noten verteilen. Ich hoffe trotzdem, daß Du mit dem halbausgefülltem Fragebogen zufrieden bist.

Bei einer Frage möchte ich noch eine Bemerkung loswerden. Deine Frage lautet: "Sollte es auch eine Fusion zwischen SUC und SPC geben?" Vom Sinn her habe ich es schon verstanden, jedoch was steckt hinter diesem Gedanken? Wie heißt es in der Wirtschaft: "Konkurrenz belebt das Geschäft". Wenn die Wirschaft keine Konkurrenz mehr besitzt bzw. keine Konkurrenz befürchten muß kann sie tun und lassen was sie will. Die Verbraucher schlucken zum Schluß den Einheitsbrei und der soll bekanntlich nicht immer gut schmecken. Sollte es jedoch einem Fanzine schlecht gehen oder droht die Einstellung der Ausgabe, dann könnte ich mich mit einer Fusion anfreunden. Mit der SUC binich recht zufrieden. Weiter so!!! Mit freundlichen Grüßen, Manfred.

Hallo Manfred,

na, einen kleinen Anschubser hast Du schon gebraucht, um den Fragebogen auch abzuschicken. Eure Meinung ist uns wichtig, darum der Fragebogen und daher die vielen Fragen. Die Szene-Fragen waren ein Test, um zu wissen wieviel ihr euch mit dem Specci beschäftigt. Ok, das nicht jeder den Programmierer seines Lieblingsspiels kennt ist verständlich, wenn man aber nicht einmal den Namen seines Lieblingsprogrammes kennt, wofür ist man dann Spectrum-User? Mit Deinem Bogen war ich leider nicht zufriedengestellt. Du wolltest Du keinen Titel zum besten Spiel oder Demo 98 wählen, was sehr schade ist, den das Gewinner-Programmierteam hätte von uns sicherlich etwas zur Unterstützung gekommen (meist sind es ja doch arme Leute aus der GUS) aber viel mehr enttäuscht mich, das auch Du keine Lieblingstitel angegeben hast. Ich weiß z.B. das Du mit Multifile sehr viel machst und Du warst auch vom DTP oder von dem Packer "Turbo Imploder" sehr begeistert. Warum schreibst Du es dann nicht hin? Das hat ja nichts mit Schulnoten zu tun, es ist ja nur die persönliche Meinung gefragt. Aber keine Angst, Du befindest dich in bester Gesellschaft mit vielen weiteren Einsendern die es ebenso gemacht haben. Immer noch besser als die, die gar nicht geantwortet haben, obwohl da auch einige dabei sind, von denen ich dachte das ihnen die Spectrum-Szene mehr am Herzen liegt. Noch was zur Fusion: Wie gesagt ist uns die Meinung der Leser wichtig. Wenn alle gesagt hätten, wir sollen fusionieren, dann hätte es sicherlich Gespräche gegeben, so aber ist kein Handlungsbedarf. Ok, jetzt habe ich aber genug deutlich gemacht, das ich mit der Mitarbeit beim rücksenden der Fragebögen nicht zufrieden war. Bessermachen...nächstesmal.

Auch Ferdi Junker nutze den Fragebogen für einen kurzen Brief:

Hallo Leute, eigentlich ist es etwas unfair, diese absoluten Fragen zu stellen (das Beste, das Größte aller Zeiten) da ich als relativ isolierter User wenig von der Spectrumwelt mitbekomme. Außerdem sind meine Spectrums alle in irgendeiner Form ungehalten, will sagen "haben Macken". Bei 2 Stück ist die Tastatur im Eimer, 2 habe ich tot gelötet usw. Z.z. geht noch 1 48k (16k aufgerüstet) für die Disketten zu lesen usw. Dieser aber braucht so 15 Min. Vorlaufzeit (ca. 10 – 15 Abstürze) bis ich eine 720k Diskette lesen kann. Auch 128k Programme kann ich vergessen. Nichtsdestotrotz soll der Specci weiterleben, deshalb meine Bewunderung und Hochachtung an alle aktiven Mitlieder im Club. Mit freundlichen Grüßen Ferdi Junker

P.S.: Noch einige Fragen: Was ist eigentlich "PC Snapshot von WOS CD"?
Auch würde mich noch etwas mehr Hardware interessieren, z.B. CD – läuft diese nur auf dem PC oder gibt es etwa ein CD-Laufwerk für den Specci? Wie kann ich den Seikosha 1200 (RS232) an die Opus anschließen?

Schön, Ferdi, auch von Dir mal ein paar Zeilen zu bekommen. Aber ich muß Dich enttäuschen: Du bist nicht die Ausnahme, du bist eher der typische Spectrum-User im Jahre 1999. Aktive Mitglieder sind doch die absolute

Ausnahme, das ist ja das traurige. Klar kann nicht jeder einen Artikel schreiben, wenn er kein Thema hat, aber Kommentare zu Leserbriefen sind doch auch Mangelware, vor allem seit uns Heinz dieses Jahr verlassen hat. Deine Spectrums dümpeln auch vor sich hin, aber mal Hand auf´s Herz: Kannst Du nicht oder willst Du nicht reparieren? Ich meine wenn nur die Tastatur streikt, das ist doch kein Beinbruch. Folie raus, neue rein, fertig. Bei sauberer Arbeit braucht man vielleicht 20 Minuten, weil man das Blech des 48k nicht verbiegen will. Mit doppelseitigem Klebeband hält das aber danach wieder einwandfrei. Es freut mich, das Du die Fusion zwischen ASC und SUC so begrüßt hast und so begeistert von der SCENE bist. Aber mit einem 48k hast Du ja gar nichts von den tollsten Sachen. Wie wäre es mal mit aufrüsten? Da Du eine Opus hast, ist der +2 (nicht +2A) der richtige Rechner für Dich. Tolle Tastatur (fällt normal auch nicht aus), toller Sound und mehr Speicher. Was willst Du mehr. Zu Deinem Problem mit den Abstürzen am Anfang nach dem Einschalten des Speccies fällt mir auch das leidige Opus Problem mit deren Transformator ein. Vielleicht hat der schon ne Macke und liefert erst nach einer Weile beständig Strom? In diesem Fall vielleicht mal zusätzlich zur Opus das normale Specci-Netzteil in den Specci einstecken. Wird´s besser? Würde gerne noch was davon hören. Ach ja, um ein auseinanderreißen des Bus-Connectors zu verhindern, empfiehlt sich eine Mehrfach-Steckdose, in der Netzteil und Opus stecken und die erst nach dem richtigen verbinden eingesteckt wird. Jetzt noch zu Deinen Fragen. Ein Snapshot von der WOS-CD ist ein Programm, das auf der CD abgespeichert ist nach der Dieter Münz etwas weiter oben fragte. Solche Emulatoren CD´s sind nur für PC´s gedacht, aber wenn erst die Hardware fertig ist um ein CD-Laufwerk an den Specci anzuschließen, wird es sicherlich auch die Software geben um diese Programme auch direkt in den Specci zu laden. Es gibt aber auch eine CD für den Specci, die man auf einem ganz normlen CD-Player ablaufen läßt, der CD Games Pack bei SINTECH für 12,00 DM. Den Seikosha Drucker kenne ich nicht, aber ich habe ein Druckerkabel für die Opus, falls Du eins brauchst.

News in Kürze:

+3 A: Drive
Um statt des 3" Laufwerks auch ein 3,5" Laufwerk am +3 als A: Laufwerk einsetzen zu können, haben einige findige Köpfe eine Schaltung entwickelt. Diese gibt es zusammen mit allen Kabeln bei YTC/ M23, PO Box 19, Manchester, M23 0YJ, Great Britain. Der Preis liegt inkl. Porto bei 30,00 Pfund.

Z80 Emulator
Chezron Software ist wieder dick dabei. Die Herausgeber des Diskmagazins OUTLET haben jetzt auch offiziell den Vertrieb des Z80-Spectrum-Emulators von Gerton Lunter übernommen. Brian Gaff mußt ja den Vertrieb wegen seiner Sehschwäche einstellen. Gleichzeitig mit dieser Nachricht wird auch eine neue Version des Emulators angekündigt. Intressenten wenden sich gleich an Chezron.

Dizey-Disk
Ich habe mit Helge Keller gesprochen. Er würde sein Projekt Dizey-Disk noch fertigstellen, wenn es genug Interessenten gibt. Das Programm ist für die Opus Discovery und soll zwischen den Formaten MS-DOS, +D, Beta und Opus kopieren. Eventuell wird auch noch MB02 eingebaut. Helge will damit nichts verdienen, es geht nur darum das er sich die Arbeit nicht macht, wenn es keinen interessiert. Darum schreibt bitte alle an: Helge Keller, Brauerstr. 7, 76137 Karlsruhe.

Große 8-Bit Show
Brian Watson, seines Zeichens ex-Herausgeber des Magazins "8-Bit" für alle 8-Bitter wird eine große Show für alle 8-Bit-User (also auch Spectrum und SAM) veranstalten. Mehrere 8-Bit Clubs in Großbritannien haben bereits ihre Zusage gegeben, die Show zu unterstützen und es scheint eine richtige Mega-Veranstaltung zu werden. Ideal vor allem für die, die sich für 8-Bit im allgemeinen interessieren. Das ganze findet am 26. September im Saddlers Club in Walsall statt. Mehr Informationen direkt bei Brian: UK8, Harrowden, 49 High Street, Sutton, ELY, Cambs, CB6 2RA, Great Britain (warum haben die Briten immer so lange Adressen) oder e-mail: uk8@spheroid.demon.co.uk

Sublimal Extacy ist zurück
Das ehemalige Scene-Disk-Magazin "Sublimal Extacy" soll wieder erscheinen. Die Coder der ehemaligen Gruppe "Extacy-3", jetzt mit einigen neuen Membern bekannt als "Raww Arse" haben beschlossen die Sache wieder aufleben zu lassen. "Sublimal Extacy" war ein Scenemagazin, eher für Erwachsene. Mit derben Sprüchen und Witzen, dem typisch britischen Humor aber auch mit Specci-Inhalt. Die Gruppe sucht noch nach Artikeln zum veröffentlichen. Näheres bei: L.A. ESQ, 14 DeVerose Court, Hanham, Bristol, BS15 3SW, Great Britain. E-Mail: l.a.esq@ethree.demon.co.uk

Prism PD nur für Mitglieder

Die wohl größte und bekannteste PD-Bibliothek PRISM PD ist vorerst nur für Mitglieder zugänglich. Es kostet jetzt nichts mehr, einzelne Titel zu ordern, bis zu 20 Programme im Monat sind frei. Dafür muß man aber Mitglied im PD-Club werden, was 12,50 Pfund kostet. Inklusive ist dabei das sehr gute Magazin PD-Power. Wer also sowieso das Magazin lesen will, spart dabei, die die nur gelegentlich einige Titel haben wollen, legen drauf.

Neue PD-Bibliothek

Bedingt durch die neue Aktion von Prism PD, aber auch aus eigenem Anreiz hat Dave Fountain, Herausgeber des Magazins Crashed, die CRASHED PD LIBARY eröffnet. Hier will Dave die Titel anbieten, die er auch in seinem Magazin vorstellt. Außerdem hat er bereits 800 Demos in Hinterhand. Bis Ende des Jahres soll es auch mit Spielen und Utilities losgehen. Katalog und Preisinfos bei: CRASHED, 11 Camel Road, London, E16 2DE, Great Britain.

US Specci Treff

Auch in den Vereinigten Staaten gibt es Specci-Treffen. Falls jemand mal rüberdüst: Die US QL/Sinclair East-Coast-Show findet am 29. – 30. Mai in der Wesley Hall, St. Andrews United Methodist Church in Spring Lake, New York statt. Das ist etwa 60 Meilen südlich von New York City. Es scheint eine riesige Veranstaltung zu sein, insgesamt 20 Räume will man belegen. Infos und Eintrittskarten (20 US$!!!) bei Bob Malloy, 4122 Pacific St. Massapequa Park, NY 11762, USA.

DAVID SCHLÄGT GOLIATH

Gratulation an die Friedberger Schüler Norman Groh und Erich Lange. Ihr Name wird in die Geschichte eingehen. Sie haben es tatsächlich gewagt, an einem "Jugend forscht" Wettbewerb im Jahre 1999 noch mit dem Spectrum teilzunehmen und auch noch zu gewinnen. In der Kategorie Technik präsentierten die Schüler ihre Lösung für ein computergesteuertes Teilelager. Der Spectrum steuerte dabei einen selbstentwickelten Fischertechnik-Kran mit drei gewöhnlichen Gleichstom-Motoren und einem Elektromagneten zum Aufnehmen von Eisenkugeln. Jede Bewegung wird von einem Potentiometer registriert. Die abgegebenen Spannungen bis 5 Volt werden einem Analog-Digital-Umsetzer zugeführt und ermöglichen so die Ortsbestimmung. Mit Hilfe des Speccies werden Eisenkugeln in einen Eierkarton eingelegt. Dazu muß eine Kugel lediglich in einen kleinen Becher eingelegt werden. Ein Fotowiderstand "merkt" dies und das Einlagern erfolgt dann vollautomatisch. Möchte man eine Kugel aus dem Lager bekommen, so reicht ein Tastendruck und nach kurzem Rangieren fällt eine Kugel in einen zweiten Becher. In der nächsten Ausbaustufe sollen farbige Kugeln verwendet werden. Dann lautet der Befehl zum Beispiel: Bring mir eine rote Kugel. Die Antwort könnte aber lauten: Es gibt keine roten Kugeln. Pech! Die Programmiersprache war übrigens Beta-Basic 3.0. Es gibt kaum etwas besseres. Aufgabe dieser Arbeit ist es, mit diesem Modell Berufsschülern die Grundidee der Lagerhaltung zu erklären. Ein Opel-Manager fragte "Geht das dennauch mit einem PC?". Unsere Antwort: Sicherlich, aber nicht so gut! Tja, da haben die PC-Programmierer ziemlich alt ausgesehen. So soll es ja sein. In diesem Sinne, Euer Wolfgang.

(Übernommen aus dem SPC-Heft, eingesendet von Wolfgang Berndt)

Mit computergesteuertem Teilelager zum Erfolg

Friedberger Schüler Norman Groh und Erich Lange siegten beim Regionalentscheid von »Jugend forscht«

Friedberg/Frankfurt (lhe). In Frankfurt sind am Mittwoch die Regionalsieger des diesjährigen »Jugend-forscht«-Wettbewerbs gekürt worden. Die Sieger, die unter anderem aus Frankfurt, Friedberg und Hanau kommen, werden die Region »Hessen Mitte« beim Landesentscheid Ende März vertreten, sagte das Jurymitglied Ekkehard Müller.

Die Juroren hatten 40 Arbeiten von Schülern und Jugendlichen im Alter zwischen zehn und 20 Jahren aus insgesamt sieben Themengebieten zu bewerten, meinte der Gießener Lehrer.

Unter anderem beschäftigten sich die Nachwuchsforscher mit der Frage, ob sich beim Monopoly der Kauf der teuren »Schloßallee« lohne, oder verglichen die Stimmen von Rockstar Bryan Adams mit der von Opernsänger Luciano Pavarotti.

In der Kategorie »Technik« präsentierten die Friedberger Schüler Norman Groh und Erich Lange von der Henry-Benrath-Schule das Modell eines computergesteuerten Teilelagers.

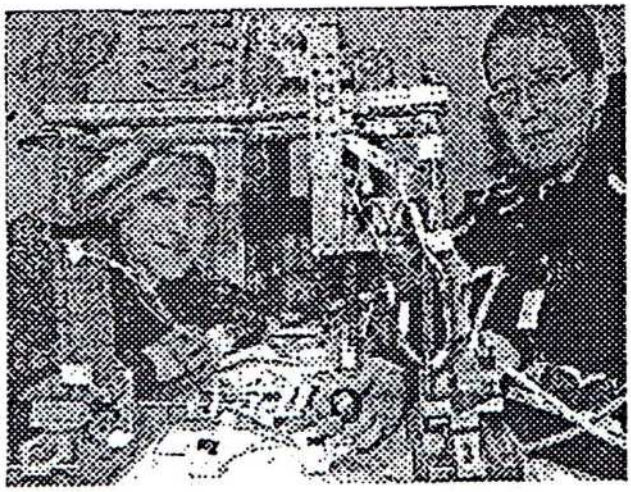
Die beiden hatten sich aus »Interesse an der Technik« zur Teilnahme am Wettbewerb entschieden, meinten die 16 und 17 Jahre alten Preisträger. »Bei dem Bau des Modells ist uns die Funktionsweise eines solchen Lagers Schritt für Schritt klar geworden«, sagte Groh.

Für die Anfertigung des Modells seien nur wenige Grundkenntnisse der Informatik und der Elektrotechnik nötig gewesen, ergänzte Lange.

Die Auszeichnungen wurden in zwei Altersstufen – bis und über 16 Jahre – sowie sieben Fachrichtungen vergeben.

Für die jüngeren Teilnehmer, deren Wettbewerb unter dem Motto »Schüler experimentieren« läuft, gelten leichtere Anforderungen, meinte Müller. Die Sparte »Biologie« war mit 16 eingereichten Arbeiten das liebste Betätigungsfeld der jungen Forscher. Aus dem Gebiet der Geo- und Raumwissenschaften kam hingegen nur ein Beitrag.

»Jugend forscht« wird seit 1965 alljährlich ausgetragen. Der Wettbewerb wird von der Bundesregierung, der Industrie, den Schulen und der Zeitschrift »Stern« gefördert.

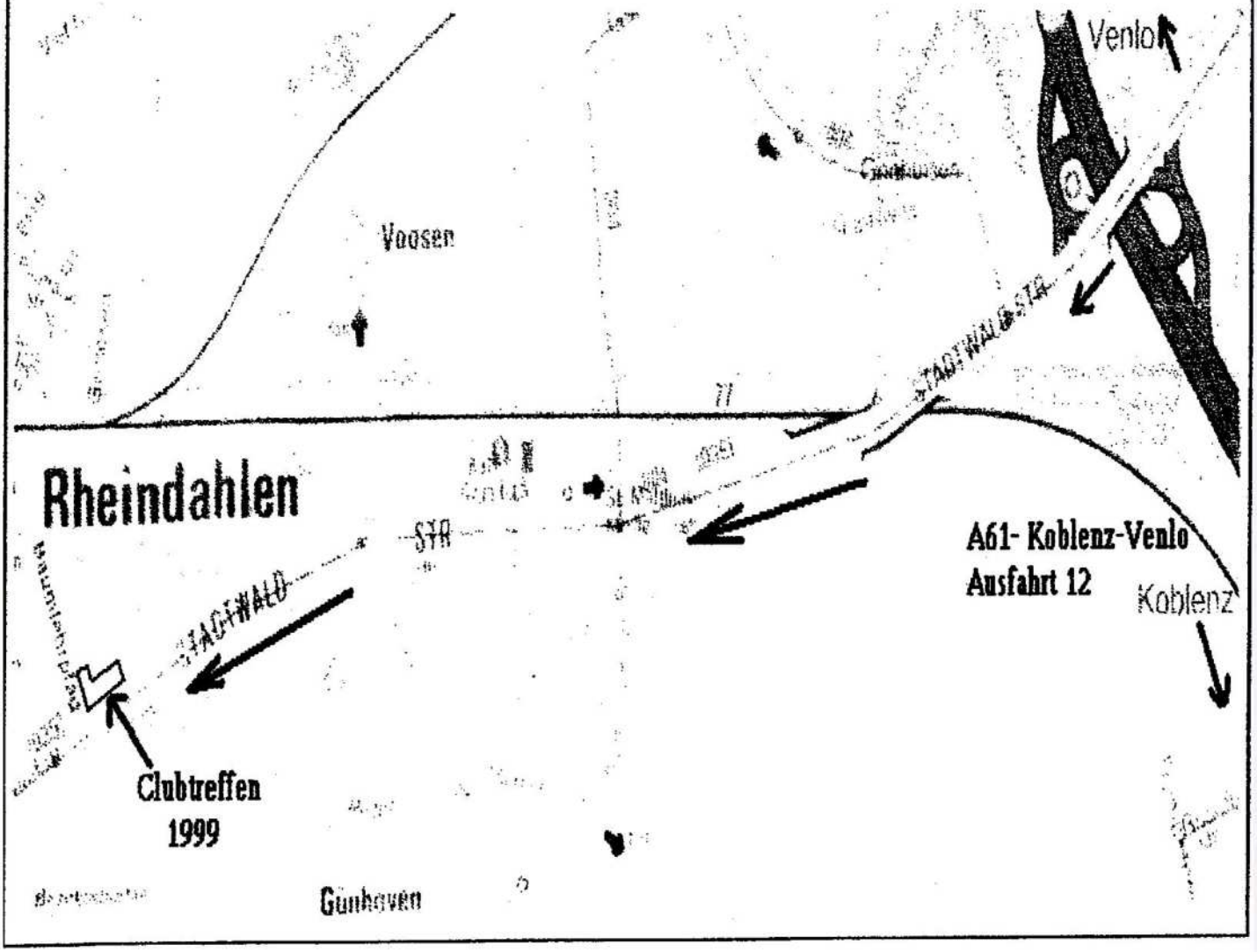


Norman Groh (l.) und Erich Lange von der Friedberger Henry-Benrath-Schule präsentieren am Mittwoch das Modell eines computergesteuerten Teilelagers. Die beiden wurden Regionalsieger in der Kategorie »Technik" des diesjährigen »Jugend forscht«-Wettbewerbs. Die beiden 16 und 17 Jahre alten Preisträger hatten sich aus Interesse an der Technik zur Teilnahme an dem Wettbewerb entschieden. Foto: lhe

SPC-Treffen in Gladbach

Hallo Freunde !

Es ist wieder soweit-alles was Rang und Namen hat,macht sich bereit,um nach Rheidahlen zu kommen zum: **Dritten Großen Clubtreffen des Spectrum Profi Club´s in Mönchengladbach.**
Willkommen sind wieder alle Sinclairrechner vom ZX 81 bis zum QL oder SAM. Im Gegensatz zu den bisherigen Angaben findet das Treffen nicht am ersten Maiwochenende statt,sondern erst am Zweiten,also am 8.5.und am 9.5. 99. Wie auch bei den letzten Treffen werde ich für alle Interessierten auch Hotelzimmer organisieren,wenn ihr kurz anruft.
Während des Treffens werdet Ihr wieder die Gelegenheit haben, auch etwas zu essen und zu trinken. Ich hoffe und glaube,daß es mit eurer Hilfe wieder ein echtes Ereigniss werden kann.
Diejenigen,die schon mal dabei waren,wissen,daß zwei lange Tage mit viel Interessantem zu erwarten sind,die,die zum erstenmal kommen werden hoffentlich ein Treffen erleben,welches für jeden etwas bietet.
Die offiziellen Zeiten im Heim sind Sa.:9.00-18.00 Uhr ,So.:9.00-16.00 Uhr, aber bei den letzten Treffen ging es ja auch Samstags bis in die Nacht hinein.
Jetzt noch die Adressen:
Treffpunkt ist das DRK-Heim,Am Baumlehrpfad 1,41179 Mönchengladbach
Genauere Infos und Hotelbuchungen o.ä. gibts bei:
Peter Rennefeld,Küpper 32,52525 Heinsberg,02452/939886
Jetzt bleibt mir nur noch, auf eine rege Teilname zu hoffen und allen viel Spaß und interessante Gespräche rund um unsere geliebten Rechner zu wünschen
Also bis dann,euer PCR

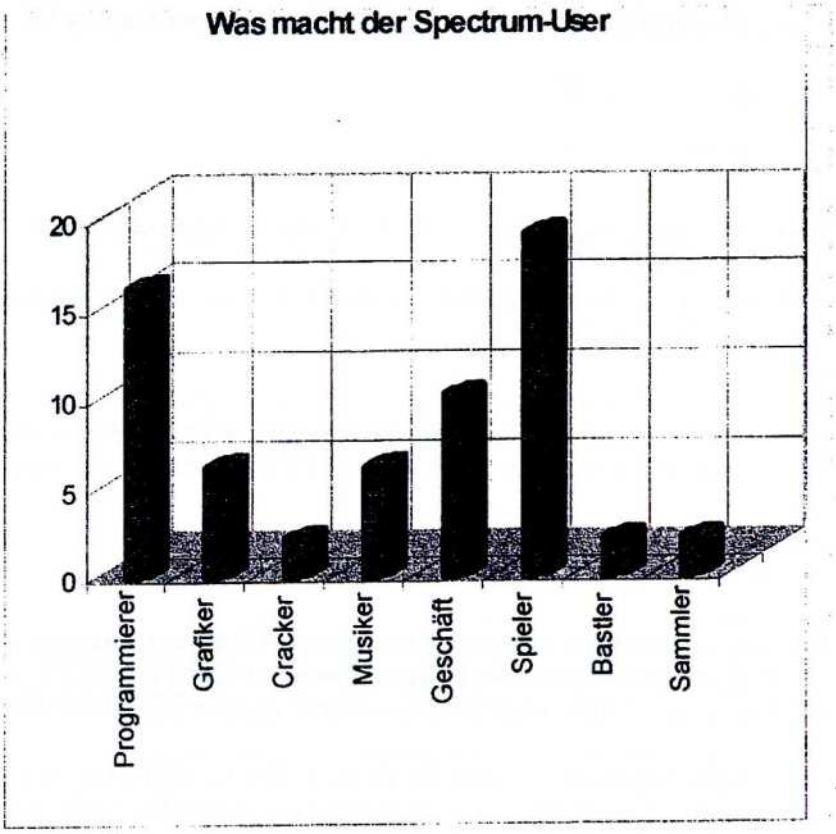


And the winner is...

AUSWERTUNG DER UMFRAGEAKTION

Endlich geschafft. Die wohl größte Umfrageaktion aller User-Club-Zeiten ist zuende. Diesmal hatte ich mich auch nicht damit zufrieden gegeben, wenn einer nicht antwortete. Nein, ich war hartnäckig und nervte solange, bis ich ein einigermaßen zufriedenstellendes Resultat hatte. Aber irgendwann muß Schluß sein, das ist heute, am 17. März. Die Gewinner sind gezogen, die Auswertung gemacht. Wer jetzt noch kommt ist wohl zu spät.
Zur Mitarbeit möchte ich aber anmerken, das sich einige wohl überfordert gefühlt haben, den Bogen überhaupt auszufüllen. Andere fühlten sich bei einigen Fragen überfordert, einer sogar derart, das er nicht einmal seinen Namen hinschrieb (und ansonsten auch fast nichts). Es sei dazu gesagt, das die Umfrage in Teilen aus einer anderen Umfrage im Internet herausgefiltert wurde. Man sollte meinen, das die Leser durch die SCENE+ bestens aufgeklärt werden, was in der Szene so läuft, aber scheinbar nicht. Gut, ehrlich gesagt, auch ich hätte nicht unbedingt die Programmierer meiner Lieblingsspiele gewußt, aber dann kann man ja den Specci anmachen, das Programm laden und schauen. Auch kann man, wenn man nicht weiß, welche Demo den 1998 erschien, die 6 Disketten des Jahres durchschauen. Klar, einige interessiert es auch nicht, aber ich wundere mich über die, die bei zutreffender Bezeichnung [Spieler] angeben, aber dann kein Lieblingsspiel haben. Naja, daran müssen wir noch arbeiten. Jedenfalls haben sich doch noch 29 User entschlossen zu antworten und mit meiner gibt das 30 Meinungen.
Aber fangen wir mal vorne an, wofür interessiert sich der Spectrum-User (Mehrfachnennungen waren möglich).

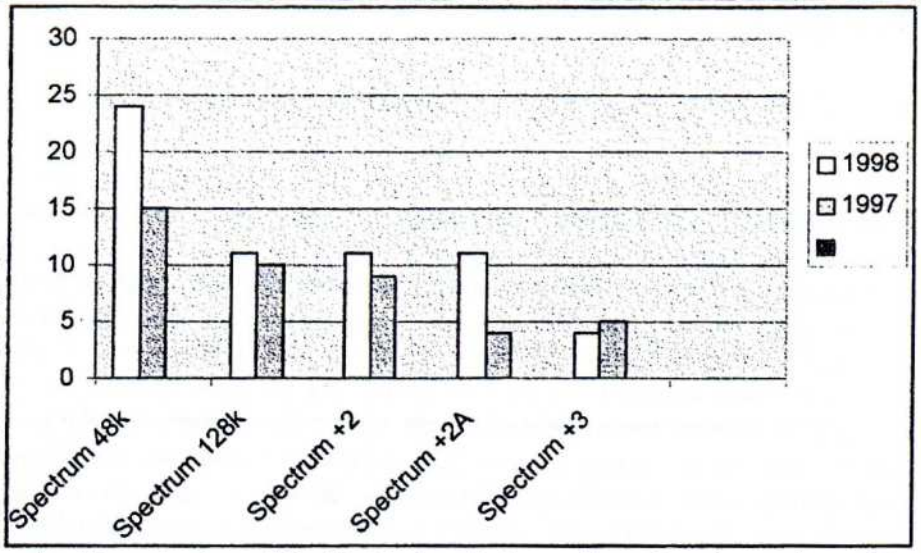
Programmierer	16
Grafiker	6
Cracker	2
Musiker	6
Geschäft	10
Spieler	19
Bastler	2
Sammler	2



Die meisten unserer Leser spielen also. Interressant ist der hohe Anteil an Programmierern. Wo sind den die ganzen Programme die ihr geschrieben habt. Sollen die in der Schublade vergammeln auf das irgendwann jemand, der ein ähnliches Projekt plant, sich die ganze gleiche Arbeit auch macht. Also her damit, die Programme gehören auf die SCENE+. Gleiches gilt im übrigen für die künstlerischen Ergüsse unserer Grafiker und Musiker.

Kommen wir zu den Systemen:

Spectrum 48k	24
Spectrum 128k	11
Spectrum +2	11
Spectrum +2A	11
Spectrum +3	4



Leider gibt die Tabelle keinen guten Vergleich ab, da jedes Jahr eine andere Anzahl von Usern auf unsere Umfragen antwortet. Wenn hier wirklich alle einmal antworten würden, könnte man eine tolle Übersicht bekommen. Was wir aus den Antworten herauslesen konnten: Fast jeder ist im Besitz eines Spectrums mit 128k, sei es der 128er, der +2 oder +2A. Die meisten haben aber als Sammelgerät noch einen 48k. Fast keiner hat nur einen Spectrum, die meisten haben 2-3 verschiedene und wahrscheinlich haben einige auch noch von den einzelnen Typen auch jeweils mehrere (für Notfälle).

Auf die Frage nach den Disksystemen haben wir diesmal verzichtet. Interessant ist ja doch nur, welches Disksystem benutzt wird und das haben wir ja bereits in unserer Mitgliederverwaltung, weil wir ja jedesmal die SCENE+ im richtigen Format mitschicken. Aber auch hier die Statistik, Stand Februar 99:

+D	= 20
Opus	= 10
MB02+	= 7

In dieser Statistik sind also keine Mehrfach-Nennungen möglich gewesen, der Rest der User bekommt die SCENE+ auf Kassette. Sicherlich gibt es noch einige Beta-User, aber so traurig es ist, dieses System wird zweifellos über kurz oder lang verschwinden, so wie es in unserer Statistik bereits geschehen ist. Trost für diese User: Wir helfen natürlich beim vermitteln von Kontakten.

Wir kommen zurück zum Fragebogen. Immerhin 10 User gaben Ihren Internet-Zugang an. Wir werden soweit möglich die e-mail Adressen für weiteren Informationsausstausch mit unseren Lesern nutzen. Wer den Bogen nicht zurückgesandt hat, aber trotzdem eine e-mail Adresse hat, kann uns diese noch nachreichen unter: sintech@online.de

Als nächstes waren die Fragen zur Spectrum-Szene dran. Hier war wohl die Formulierung in einigen Fällen nicht ganz klar. Bei Frage 1 wurde nach "aktiven" Teams gefragt. Keinesfalls können das also welche aus vergangenen Zeiten sein. Sehr viele fühlten sich bei dieser wie auch bei den folgenden Fragen überfordert. Naja, zugegeben, nicht jeden interessiert aber auch, wer den nun das Programm gemacht hat, wichtig ist nur wie.
Zweimal genannt wurden die Programmierteams COOPER FEET und DIGITAL REALITY. Beides sind Teams aus der Russischen Förderation. Weiter genannt wurden ZERO (GUS), LCD (Österreich), ESA (Tschechien), WORLD EYES (GUS) und OMEGA (Tschechien). Kein deutsches Team dabei. Das sagt wohl alles.
Etwas mehr User konnten sich für die beste Demo 1998 entscheiden. Leider waren einige Nennungen dabei, die nicht aus dem Jahr 1998 waren, aber allein der gute Wille zählt. Gewinner mit 3 Nennungen war:

BINARY LOVE (auf SCENE 25) DIGITAL REALITY (GUS)

Weiterhin genannt wurden:

5th ELEMENT (noch nicht auf SCENE+)
PENG 2 (noch nicht auf SCENE+, warum eigentlich) XTM (Deutschland)
THE CUBE (auf SCENE 27) TGM Crew (GUS)
ENLIGHT 96 (eigentlich eine ältere Demo, aber erst auf SCENE 26 veröffentlicht) FIL (GUS)

Die Hitliste für das beste Spiel 1998 ist sehr kurz, weil nur sehr wenige hier ihren Favoriten tippten. Warum eigentlich, zumindest auf den Spectrum-Treffen wurde doch ganz wild die neueste Software gespielt?

1. UGLYBLASTER (3 Nennungen, auf SCENE 27) STUPIDIUS (Tschechien)
2. PRINCE OF PERSIA (eigentlich älter, aber wir zählen es trotzdem) NIKODIM (GUS)
3. TILES II (auch von 1993 aber auf SCENE 28) D.J.R. (???)

Wir kommen zu den zeitlosen Bewertungen. Das sind die Spalten, die man auch hätte ausfüllen können, wenn man in letzter Zeit nicht auf dem aktuellen Stand ist. Man hätte die Programmierteams eintragen können, die man schon immer bewundert hat, oder die Programme nennen können, mit denen man immer wieder gerne arbeitet oder spielt. Tja, das alles hätte man schon tun können, aber irgendwie wollte ein großer Teil wohl nicht. Ich sehe wohl den guten Willen, zumindest den Bogen zurückzusenden auch ohne irgendwelche Fragen darin zu beantworten. Aber ich frage mich auch, warum haben so viele User es nicht verstanden, zumindest ihr Lieblingsutility, Spiel oder Demo anzugeben. Es war ja auch keine Bewertung abzugeben, sondern nur 3 Programme zu benennen, die man persönlich favorisisiert. Selbst alte Hasen, von denen ich weiß, das sie dem Spectrum sehr verbunden sind, wollten teilweise keine Titel benennen. Vielleicht kann mir einer die Frage nach dem Warum beantworten.
Um ein Beispiel für alle zu geben, liste ich hier die wenigen Antworten auf. Bitte macht es nächstesmal besser, gebt wenigstens einen Lieblingstitel an.

Beste Programmierteams aller Zeiten

Utilities: Hisoft (2 Nennungen), OCP (2), Omega, Miles Kinloch, Proxima, Nele Abels, Andy Wright, Roelof Koning, Tasman, Barry Parkinson, Herbert Hartig, Cambell Systems, Busysoft.

Spiele: Electric Dreams (2), Cooper Feet (2), Ultimate, Pete Cooke, Jon Ritman, Oliver Twins, Rainbird, Hewson, Jonathan Cauldwell, Mike Singleton, Melbourne House, Zuheir Urwani, Vortex, Elite, Audiogenic.

Demos: Digital Reality (2), TMG (2), Exodus (2), XTM, LCD, ESA, Mikropol, Busysoft, Omega.

Beste Programme aller Zeiten

Utilities: DTP-Pack (7), Art Studio (6), Tasword (5), Beta Basic (3), Hisoft Basic (3), 3D Construction Kit, Trans Express, ISO-Copy, Genie, Tobos-Compiler, Editas, Masterfile, Text-o-mat, Uschi.

Spiele: R-Type (2), Manic Miner (2), Nether Earth (2), Nemesis, Tetris 2, Castle Master, Ms. Pacman, Elite 2, Prince of Persia, Badlands, Krakout, Taxman Cometh, Earthshaker, Antiriad, Cybernoid, Dizzy-Reihe, Target Renegade, Wec le Mans, Starglider, Midnight Resistance, Doomdarks Revenge, Lords of Midnight, Colossus Chess, Hobbit, Jump About, Cyrus is Chess, Fighter Pilot, Pinball, Bomb Jack, Nomad, Navy Seals, Highway Encounter, Pool, Deathchase, Lemmings, Fred, Emlyn Hughes International Soccer, Black Raven, Rick Dangerous, Indian Patience, Napoleon, Mah Jong, Jet-Set Willy, Alien 8.

Demos: MQM 5 (2), No More Intelligence 3(2), Lyra 2 (2), EEL (2), Binary Love (2), Branch of Minds (2), Echologia, MQM, Hypersonic 2, Next, Peng 2, Enlight, Song in Lines 5, Infarct, Brain Crash, Icecream, The Cube.

Als einzige Beste Internet Seite wurde 4 mal genannt: WORLD OF SPECTRUM (hyperlink http://www.void.demon)!!! http://www.void.demon)!!!

Die Besten Spectrum-Magazine aller Zeiten

Kommerzielle Mags: Your Sinclair (10), ZX Computing (5), Crash (5), Computer Kontakt (4), Sinclair User (4), Homecomputer (2), Computronic, ZX Monthly, CF, ZX User Club, Happy Computer.
Natürlich gibt es keines dieser Magazine mehr, außer dem CF (Kleinanzeigenmagazin).

Fanzines/Diskzines: SUC-Session (14), Spectrum-Profi-Clubmagazin (9), SCENE+ (5), Crashed (2), ZX Files (2), Outlet (2), Alchnews (2), Format, Spectrum UK, Your Spectrum, From Beyond.

Durch die Mehrfachnennungen kam zwar teilweise eine ordentliche Zahl an Nennungen zustande, dadurch das aber nicht alle mitgemacht haben, konnte sich vor allem bei den Spielen kein Programm richtig abheben. Wir haben jetzt hier gezeigt wie es geht, also bitte nachmachen.

Nun zu den Fragen, die wieder fast alle beantwortet haben:

25:1 fiel das Verhältnis der Frage aus, ob es eine gute Idee war, die SUC-SESSION und die SCENE+ zu vereinen. Wir haben also das richtige getan. Geteilter Meinung war man dafür, ob man jetzt auch mit dem SPC fusionieren soll. 11 stimmten für JA, aber 13 stimmten dagegen, 2 machten es von der Situation abhängig. Auch hier haben es immerhin 4 noch geschafft, auch dieser Frage durch Nichtbeantworten aus dem Weg zu gehen. Interessant ist, das fast alle, die Mitglieder in beiden Clubs sind, der Fusion nicht zustimmten. Sie wissen also zu schätzen, das es 2 Magazine in Deutschland gibt. Ich denke man sollte denen vertrauen, die es wissen müssen.

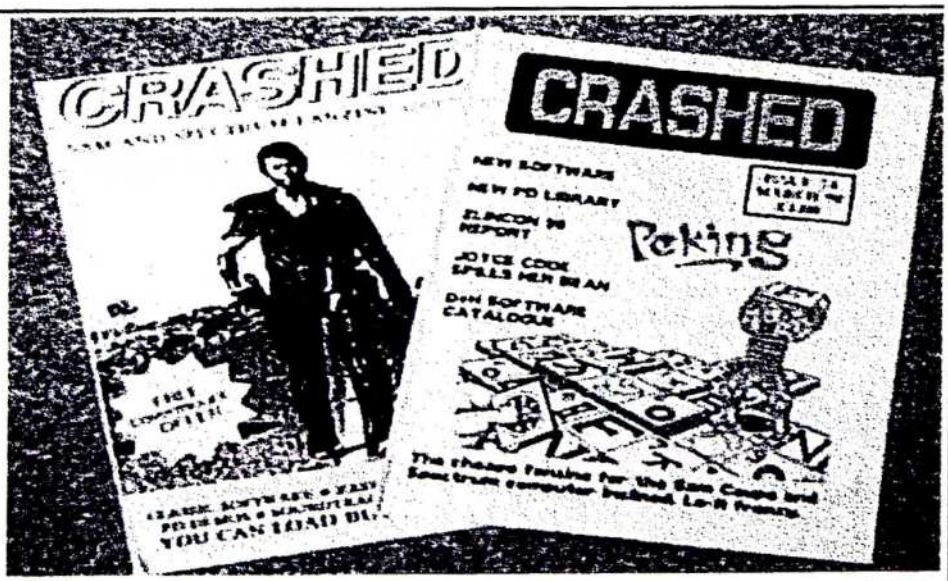
Nun haben wir die Frage nach den Verbesserungsvorschlägen ausgelassen. Viel wurde nicht genannt, aber hier ein paar wenige Vorschläge:

- Mehr Hardware: Ok, wir drucken eure Bastelarbeiten schon ab, nur muß sie jemand einsenden.
- Andere Bilder: Da sollte jeder mal seine Bildersammlung durchkramen, die SCENE+ lechzt danach.
- Inhaltsverzeichnis der Diskette im Magazin: Wird seit diesem Jahr gemacht.
- Mehr Anleitungen zu Spielen auf Diskette: Machen wir jetzt auch
- Den SUC-SESSION Schriftzug: In diesem Jahr ein neuer Schriftzug. Wie gefällts?
- Kleine Routinen im Heft und auf Disk: Wer hat welche zum Veröffentlichen?
- Mehr Mitarbeit der Clubmitglieder: Hört hört
- LCD einen Arschtritt geben damit der pünktlicher ist (von ihm selbst gefordert): Mach ich glatt
- Mehr Infos zum MB02: Werden wir angehen.
- Verstärkt Softwaretests: Ich kann leider nicht soviel testen, wie wäre es wenn jemand hilft?
- Rechtschreibung: Wat'n dat? Ich bin Linkshänder, kann rechts nicht schreiben.

Zuguterletzt gab es auch was zu gewinnen. Der dritte Preis, ein Softwarepaket geht an Georg Bergknapp. Der zweite Preis war eine Hardwarebremse für den Spectrum und die gewinnt: Harald R. Lack. Und jetzt der große Moment...den Hauptpreis, das Fußpedal für Rennspiele am Spectrum gewinnt: HELGE KELLER! (Der hat doch schon mal was gewonnen, der Glückspilz).
Für die drei hat sich das mitmachen allemal gelohnt. Also, ich hoffe nächstelmal machen noch mehr mit und wenn nicht, dann nerve ich wieder am Telefon. Versprochen.
Te

Fanzines im Test

CRASHED IS BACK



Endlich tut sich was im Fanzine-Markt. Nach all den Negativ-Meldungen, hatten wir schon im letzten Heft kurz über die Übernahme von CRASHED geschrieben.
Der neue Herausgeber, Dave Fountain, ist ein Spectrum-Fan allererster Güte. Er weiß alles aus der Szene, interessiert sich für Programme und neue Hardware, scheut nicht auch selber Artikel zu schreiben...kurz: Er ist wie dazu geschaffen ein Magazin herauszugeben. Das Mark Sturdy nicht mehr die Zeit oder den Elan hatte, CRASHED weiter in diesem Umfang herauszugeben, kam da wahrscheinlich wie gerufen, den so konnte Dave ein ehemals absolutes Insider-Fanzine übernehmen.

Mark, Allan und Stuart, die bisher immer wieder abwechselnd die CRASHED gemacht hatten, haben sowohl gute als auch schlechte Phasen gehabt. Zuletzt wurde es immer schlechter, viele befürchteten, die CRASHED würde gar nicht mehr erscheinen, weil sie immer seltener wurde. Schon Mark hatte es satt, auf PC-Freunde angewiesen zu sein und darum das Magazin lieber auf dem Spectrum gemacht. Dave tut dies ebenso, aber wohl auch mehr aus Überzeugung. Warum auch nicht, ehrlich gesagt würde auch ich die SUC-SESSION noch auf dem Spectrum machen, wenn ich etwas mehr Zeit hätte,

den die Nutzung der Festplatte erspart doch einiges und auch lassen sich jetzt mehr Bilder einbinden (obwohl ich die auch mit dem PC ausdrucken und einkleben könnte, soweit man es nicht auf den Spectrum konvertieren kann).

Aber gehen wir zum Inhalt. CRASHED enthält sehr interessante NEWS-Seiten, denen wir auch einiges für unsere NEWS IN KÜRZE entnommen haben. Dave hat eben auch ohne Internet-Zugang beste weltweite Verbindungen und erfährt so einiges. Zum Rahmenprogramm gehören weiterhin Software-Tests (neue und ältere Software), eine Demo Ecke (Public Exposure), Programmierhilfen, Leserbriefe und eine Auflistung der anderen Spectrum-Services. Den Rest des starken A4-Magazins (März-Ausgabe hatte 22 Seiten) wird aufgefüllt mit eingesendeten Artikeln, z.B. Berichte über Spectrum-Treffen, Hardware, Tests anderer Magazine usw.

Insofern ähnelt das Magazin stark der SUC-SESSION. Dave hat sich aber nicht daran orientiert, er kennt die SUC-SESSION gar nicht, weil er kein Deutsch versteht. Aber er hat eben ähnliche Interessen wie Leszek oder ich und das macht sich immer bemerkbar.

Ich bin mir sicher, CRASHED wird in kürzester Zeit den verlorenen Boden wieder gutmachen, der in den letzten Monaten durch die Unzuverlässigkeit der Vorgänger verschwand. Mark, Stuart und Allan bleiben aber auch weiter im Boot und unterstützen CRASHED mit Artikeln. Das ist gut so, die Kräfte zu bündeln und ein wirklich gutes Magazin herausbringen ist eine Sache, die ich schon lange unterstütze. Als Extra bietet der Herausgeber seinen Lesern noch den Zugriff auf seine PD-Bibliothek an, und dort sind wirklich einige Raritäten wie auch Neuigkeiten zu bekommen.

Wer Lust bekommen hat, die CRASHED einmal zu lesen, sie kostet nur 1 Pfund und ist erhältlich bei: CRASHED FANZINE, 11 Camel Road, London, E16 2DE, Great Britain.
te

Konvertierung von .Z80 und .TAP Files auf MB02

von Nele Abels

Die Tatsache, daß das Hauptverbreitung von Spectrum-Software heutzutage auf PC-Medien und Emulatoren stattfindet, läßt sich nicht mehr verleugnen. Natürlich kann man argumentieren, daß damit faktisch Raubkopieren hoffähig geworden ist, doch die Vorteile der großen
Verfügbarkeit von auch seltener Software überwiegen meiner Meinung nach. Dennoch ist es viel interessanter und authentischer, Spectrum-Programme auch auf einem echten Spectrum zu verwenden. Das „Feeling" ist besser, besonders, wenn man wie ich nur einen alten Laptop mit
Schwarzweiß-Display sein eigen nennt. Im folgenden möchte ich kurz darstellen, wie eine derartige Konvertierung auf dem MB02 durchzuführen ist. Außer dem mit dem MB02 gelieferten Systemprogramm „.TAPmaster" benötigt man dazu noch das Diskettenkopierprogramm „Discobolos", das man bei Sintech erwerben kann (Anmerkung der Red.: Die ersten MB02-User haben dieses Programm noch nicht mitbekommen. Bei einer kurzen Mitteilung kopieren wir gerne die neuesten PD-Utilities).

Da die Disketten des MB02 praktisch wie virtuelle Tapes angeordnet sind, ist eine Konvertierung von .TAP-Files, die ja virtuelle Tapes für Emulatoren sind, bemerkenswert einfach. Besonders schön ist es, daß große Archive, wie z.B. „World of Spectrum" immer mehr auf .TAP Files umstellen. Zunächst muß ein .TAP-File auf die MB02-Kassette gebracht werden. Da ich solche Operationen verhältnismäßig häufig vornehme, habe ich die beiden Programme „Discobolos" und „.TAPmaster" deshalb permanent auf meiner Ramdisk abgelegt. „.TAPmaster" hat Programmnummer 4, „Discobolos" die Nummer 5. Zunächst kopiere ich den .TAP-File mit Discobolos von einer 1.44MB PC-Diskette herunter:

```
NEW #9 5
```

Der modifizierte Befehl NEW löscht den Speicher und lädt und startet ein Programm, wenn ein Filename oder eine Programmnummer angegeben ist. „#9" ist eine temporäre Pfadangabe. Das Nummernzeichen sagt, daß der nächste Diskettenzugriff auf Laufwerk 9, die Ramdisk, erfolgen soll und daß danach wieder das alte Standardlaufwerk verwendet wird. Jetzt kann ich mit Discobolos alle .TAP-Files kopieren, die ich konvertieren möchte. Die Funktionen des Kopierprogramms lassen sich übrigens mit der Taste „H" für „Help" abfragen.
Als nächstes müssen die Spectrum-Files, die im .TAP File in einem großen File zusammenhängen aufgespalten werden, so daß der Spectrum auf sie zugreifen kann. Angenommen ich möchte den .TAP-File konvertieren, der in Laufwerk 2 auf Position 18 steht. Ich stelle zunächst den
Programm-Counter auf diesen File ein („&" steht für das Pfundzeichen):

@2&18
Jetzt brauche ich nur noch das Konvertierungsprogramm aufzurufen:
NEW #9 4
Das Diskettenlaufwerk wird jetzt für einige Zeit surren, bis das Programm angibt, alle Files konvertiert zu haben. Am Ende des Directories stehen jetzt die neuen Files und können gestartet werden. Es ist zu beachten, daß zwar sehr viele Programme auf dem MB02 laufen,
einige wenige aber zu Abstürzen führen können. Woran das liegt, weiß ich nicht.
Soweit, so gut. .TAP-Files sind zwar die eleganteste Möglichkeit, Progamme auf den echten Spectrum zu konvertieren, doch ein sehr großer Teil der Software, die man im Internet und auf CDs finden kann, ist nur als .Z80-Snapshot zu bekommen. Leider kennt das MB02 anders als z.B. das +D keine Snapshots, so daß eine Konvertierung nicht so einfach möglich ist. Die Lösung dafür ist ein Multiface-Snap. Das Multiface-Interface ermöglicht, einen Snapshot des Spectrum auf Tape oder ein anderes Medium abzuspeichern, wobei der Multiface-Snap auch dann geladen werden kann, wenn am ladenden Rechner kein Multiface vorhanden ist. Es liegt also nahe, mit einem Emulator einen Multiface-Snap auf einen .TAP-File zu machen, der dann wie oben beschrieben konvertiert wird. Ich verwende am liebsten den Emulator X128 von James McKay, der den großen Vorteil hat, umsonst zu sein, und der ein Multiface 128 emuliert. Prinzipiell geht aber auch jeder andere Emulator mit Multiface-Unterstützung. Der Z80-Emulator von Gerold Lunter enthält ein Utility mit dem man auf der DOS-Ebene einen .Z80-File in einen .TAP-File umwandeln kann, aber Konvertierungen dieser Files laufen nicht auf dem MB02. Als erstes öffnet man im Emulator einen .TAP-File, auf den der Multiface-Snap gespeichert werden soll. Auf dem X128-Emulator wird dies durch Druck auf F6 unter der Option „Open TAP for saving" gemacht. Mehrere Snapshots können hintereinander auf einemn .TAP-File gespeichert werden, es ist nicht nötig, jedesmal einen neuen File zu anzufangen. Dann laden wir den gewünschten .Z80-Snap. Das Multiface wird auf dem X128-Emulator durch den Druck auf F2 initialisiert. Es empfiehlt sich,
das Multiface schon beim Eingangsbildschirm zu aktivieren, so daß der verwurstelte Bildschirm (die Laderoutinen des MF werden im Bildschirmspeicher abgelegt) automatisch in Ordnung gebracht wird. Wenn das Multiface aktiviert ist, taucht in den beiden untersten Bildschirmzeilen ein Menu auf, das verschiedenste Möglichkeiten zum Einsehen und Manipulieren des Speicherinhalts, z.B. zum Einpoken von Cheats, bietet. Uns interessiert hier nur der Menüpunkt „save". Wir drücken also „s" und werden nach dem Speichermedium gefragt. Hier ist offensichtlich „t" für „Tape" gefragt. Ein weiterer Menüpunkt an dieser Stelle ist „c" für „Compress". Wenn die Komprimierung aktiviert ist,
verbraucht der Snap ca. 6KB weniger Speicher, dafür ist der Bildschirm wegen der Entpackroutine stärker korrumpiert. Da Ladegeschwindigkeit und Speicherplatz beim MB02 nun wirklich kein Problem ist, sollte man die Komprimierung prinzipiell deaktivieren. Nach wenigen Sekunden ist der
Snap auf den .TAP-File gebannt. Jetzt müssen wir den File abermals über F6 schließen. Wenn X128 beendet wird, ohne daß der .TAP-File geschlossen ist, dann sind alle Daten verloren! Von hier an kann die Konvertierung wie bei den üblichen .TAP-Files erfolgen - viel Spaß!

Back to Basics

Teil 9
Von Ken Beer
Übersetzt von Stefan Ballerstaller

Die Befehle READ und DATA

Bisher haben wir Daten mit der Tastatur immer als Antwort auf einen INPUT-Befehl eingegeben. Ein anderer Weg, um Daten in ein Programm zu bekommen ist, sie in einem DATA-Befehl innerhalb des Programms zu speichern und die Datenelemente dieser DATA-Anweisungen mit READ ablesen zu lassen.
Beachtet: DATA erhält man mit der Taste 'D' im Extended Mode. READ erhält man ganz ähnlich mit 'A' im Extended Mode.
Jedes Mal, wenn der Computer auf ein READ stößt, nimmt er ein Stück Daten aus der Datenliste und setzt sie der im READ-Befehl abgegebenen Variablen gleich. Probiert dieses einfache Programm:

```
10 READ a
20 PRINT a
30 DATA 10
```

Ist nicht gerade sehr aufregend! Denn READ und DATA werden eigentlich dann verwendet, wenn sehr viele Daten eingegeben werden müssen. Der READ-Befehl hat stets einen Buchstaben bei sich, wenn die DATA-Elemente Zahlen sind. Die

Daten können auch in String-Form stehen, wozu aber das Zeichen a$ bis z$ verwendet werden muß, damit sie gelesen werden können. Zudem muß, wie üblich bei String-Zeichen, jedes Datenelement in Anführungszeichen stehen. Auch muß jedes einzelne Element durch ein Komma vom nächsten abgetrennt werden, sowohl in READ- als auch in DATA-Befehlen. Hier noch ein Beispiel für numerische Zeichen:

```
10 READ a, b, c
20 PRINT a
30 PRINT b
40 PRINT c
50 DATA 10, 20, 30
```

Es müssen immer genauso viele Datenelemente wie READ-Anweisungen vorhanden sein. Sollten es weniger sein, wird der Computer folgende Fehlermeldung anzeigen:

```
E Out of DATA
```

,gefolgt von der Zeilennummer, in der der Fehler passierte. Hier nun ein Beispiel für Daten in String-Form:

```
10 READ a$, b$, c$
20 PRINT a$
30 PRINT b$
40 PRINT c$
50 DATA „TOM“, „DICK“, „HARRY“
```

Natürlich können numerische und String-Daten auch gemischt werden, vorausgesetzt, die eben erwähnten Regeln werden befolgt, z.B.:

```
10 READ a$, b, c, d$
20 PRINT a$
30 PRINT b
40 PRINT c
50 PRINT d$
60 DATA „FRED“, 3, 9, „TED“
```

Sound am Spectrum (48k)

Im folgenden werde ich über den Sound, den der Spectrum erzeugen kann, sprechen und erklären, wie man ihn programmiert. Der Spectrum hat einen eingebauten Lautsprecher, durch den der gewünschte Sound kommt, so wie im dafür vorgesehenen Programm angegeben. Der Befehl BEEP steuert alle Töne. Dies sieht dann so aus:

```
BEEP, Dauer, Tonhöhe
```

wobei die Dauer die Länge des Tons in Sekunden angibt. Beachtet: 'BEEP' erhaltet ihr im Extend Mode E und dann mit Symbol Shift und der Taste 'Z'. Versucht mal diese kleinen Tonfolgen:

```
10 BEEP .1, 5
20 PAUSE 15
30 BEEP .1, 10
40 PAUSE 15
50 BEEP .1, 15
60 PAUSE 15
70 BEEP .1, 20
80 PAUSE 15
90 GOTO 10
```

```
10 FOR n=1 TO 20
20 BEEP .1, n
30 NEXT n
```

(Um die Programme zu beenden, drückt SPACE)

Die Werte für Tonhöhe entsprechen folgenden Musiknoten:

Tonhöhe	0 2 4 5 7 9 11 12
Noten (mittlere)	C D E F G A B C

Wenn ihr musikalisch begabt seid, wißt ihr, daß "Dauer" natürlich für die Dauer einer Note steht, d.h. beispielsweise eine durchschnittlich lange Dauer von 0.5 Sekunden. Die halbe Note steht hierbei für 2 Zeiteinheiten, also 1 Sekunde:

Note Halbe Viertel Achtel Halbe Achtelnote

Zeiteinheit	2	1	0.5	0.25
Dauer in Sek.	1.0	0.5	0.25	0.125

Zum Abschluß ein Musikstück, das die oben dargestellten Befehle READ und DATA benutzt:

```
10 FOR K= 1 TO 8
20 READ p
30 PRINT p
40 BEEP 0.5, p
50 NEXT K
60 DATA 0, 2, 4, 5, 7, 9, 11, 12
```

Ich wünsche euch viel Glück beim Musizieren und hoffe, euch nächstes Mal wiederzusehen!

Gescannte Bilder auf dem Spectrum

von Nele Abels

Ein Feld, auf dem sich der PC ganz hervorragend als Arbeitsknecht für den Spectrum anbietet, ist das der Grafikbearbeitung und besonders das Scannen von Bildern. Natürlich ist es auch möglich, einen Scanner an den Spectrum selbst anzuschließen - ich habe von technischen Lösungen
gehört, bei denen eine Photozelle auf einem Druckerkopf angebracht wurde. Auch Interfaces zum Anschluß eines technisch relativ einfachen Handscanners sind denkbar. Letztlich gibt es noch die Möglichkeit, Bilder auf Video aufzunehmen und mit dem Videoface zu einem Screen-File
zu konvertieren. Puristen werden solche technisch interessanten Experimente meinem Verfahren der Konvertierung von PC-gescannten Bildern wohl vorziehen, doch gibt es einige Vorteile, die für den Gebrauch des PCs sprechen.

Zunächst ist natürlich die Verfügbarkeit und der Preis von PC-Scannern zu bedenken. Ich war kürzlich in der glücklichen Lage einen True-Colour Flachbrettscanner im Din A4-Format für DM 89,- in einem Supermarkt zu erwerben. Damit steht auch einem hardwaretechnischen Laien wie mir, der nicht in der Lage wäre, einen eigenen Scanner zu konstruieren, ohne weitere Schwierigkeit ein Gerät zur Verfügung, mit dem ich überhaupt erst einmal Bilder in ein digitales Format bringen kann, das dann einfach für den Spectrum zu konvertieren ist. Videofaces sind zwar noch
zu bekommen, aber bei weitem nicht so weit verbreitet, wie handelsübliche Scanner.

Der zweite wichtige Punkt ist die Bildbearbeitung. In den wenigsten Fällen sind Vorlagen geeignet, ohne irgendeine Veränderung in das schwarz-weiße Spectrumformat umgewandelt zu werden. Oft sind ganz erhebliche Vergrößerungen und Verkleinerungen notwendig. Bei Farbvorlagen (und auch Schwarzweißfotos) ist eine Umwandlung der Farben und Grautöne in eine schwarzweiße Rasterung notwendig. Die Modifizierung von Scans, gerade wenn es sich um Farbbilder in einer einigermaßen
vernünftigen Größe handelt, benötigt viel Rechenkapazität. In der Regel wird man ohnehin zunächst einen großen Scan in hoher DPI-Zahl (Pixelpunkte pro Inch in der Vorlage) machen, um in der weiteren Bildbearbeitung möglichst flexibel zu bleiben. Dabei kann ein normaler Farbscan durchaus 15MB groß sein, was natürlich die Kapazität eines ZX-Spectrums bei weitem übersteigt. Zugunsten der besseren Bildqualität, die nur durch eine sorgfältige Bildbearbeitung zu erzielen ist, ist es also von Vorteil, für die ersten Schritte auf die überlegene Kapazität eines handelsüblichen PCs zurückzugreifen.

Im folgenden möchte ich eine Möglichkeit zeigen, gescannte Bilder auf das Screen-Format des ZX-Spectrum zu übertragen. Dabei soll es weniger darum gehen, die genaue Bedienung eines bestimmten Malprogramms auf dem PC zu erläutern, sondern ich möchte eher allgemeine Tips und Hinweise geben. Die Software, die ich verwende ist ein relativ primitives Programm namens „IPhoto+“, das mit dem Scanner mitgeliefert wird, unddas trotz seiner Grenzen durchaus interessante Ergebnisse ermöglicht. Zusätzlich wird ein kleines Freeware-Hilfsprogramm benötigt, das Utility BMP2SPEC von Blood. Dieses Programm, das im Internet, aber natürlich auch
bei mir erhältlich ist, wandelt einen schwarzweißen BMP-File in das absonderliche Spectrum-Bildformat um.
Bevor wir anfangen zu scannen, sollten wir uns einige Gedanken über das Motiv machen. Man unterschätzt leicht, wie grob die Spectrum-Auflösung von 256*192 Punkten ist. Daß wir praktisch nur einen Schwarzweiß-Bildschirm zur Verfügung haben (die Attribute helfen bei
Scans wenig), trägt auch nicht zur Bildqualität bei. Wir brauchen also kontrastreiche, linienstarke Bilder. Zeichnungen sind

sehr gut geeignet, ebenfalls konturenreiche Schwarzweißphotos. Bilder, in denen viele Farbabstufungen und Details vorkommen sind nur schwer zu verwenden. Wenn
man erst einmal einige Bilder konvertiert hat, entwickelt man schnell ein Gefühl dafür, was gehen könnte und was nicht. Manchmal eignen sich aber auch detailreiche Bilder, wenn sich ein interessanter Ausschnitt wählen läßt.

Für den Scan auf dem PC sollte man zunächst eine so hohe Auflösung und Farbtiefe wie möglich wählen. Der Grund dafür ist der, daß so mehr Möglichkeiten zur Konvertierung und Wahl des Ausschnitts offenbleiben, als wenn man sich von vorneherein unnötig einschränkt. Die Bilder, die
ich für diesen Artikel gescannt habe, sind im Schnitt mit 400 DPI gescannt, bei einer Farbtiefe von 24 Bit. Einige sind im unbearbeiteten Zustand bis 8MB groß. Als nächstes geht es daran, die Bilder in ein Schwarzweiß-Format zu bringen. Wenn es sich um Farbbilder handelt, empfiehlt sich zunächst die Konvertierung in Graustufen. Bevor man dann herangeht, ein Graustufenbild in ein 1-Bit Schwarzweißformat zu wandeln, sollte man Licht und Kontrast variieren. Kontrast ist das Schlagwort für unsere Zwecke - man kann überhaupt nicht genug Kontrast haben. Wenn das
Grafikprogramm, das man verwendet, die Möglichkeit hat, das Verhältnis von Highlights und Schatten zu verändern, ist es um so besser. Das Ziel dieser Helligkeitsvariationen ist, die Kanten und Lichtgrenzen im Bild so klar wie möglich herauszuarbeiten.
Jetzt kann man daran gehen die endgültige Umwandlung in das 1-Bit Format durchzuführen. Viele Grafikprogramme bieten verschiedenste Dithering-Möglichkeiten an, d.h. die Möglichkeit, Farbabstufungen durch Rasterung darzustellen. Ich persönlich mag Dithering beim Spectrum nicht
so gerne, da ich meine, daß die Spectrum-Auflösung für eine überzeugende Rasterung einfach zu gering ist. Ich bevorzuge eine flächige Schwarzweiß-Darstellung mit klaren Lichtgrenzen. Aber das ist letzlich nur Geschmackssache. Wenn einem das Ergebnis gefällt, kann man schließlich herangehen, das Bild auf die Größe von 256*192 Bildpunkten zu verkleinern. Man sollte nicht zu viel erwarten und vor allem von dem Kniepelbild auf dem PC-Bildschirm nicht allzusehr enttäuscht sein. Auf dem richtigen Spectrum sieht das Ergebnis meistens sehr viel besser aus, als in einem Windows-Fenster.
Wenn alles gutgegangen ist, haben wir jetzt ein Schwarzweißbild im Format 256*192 als BMP-File vorliegen. Jetzt kommt das Freeware-Programm von Blood zum Einsatz, daß einen solchen File in das seltsame Screen-Format des Spectrum umwandelt. BMP2SPEC erstellt für jeden Screen
einen eigenen .TAP-File, es ist jedoch einfach möglich diese Files zu einem großen .TAP-File aneinanderzuhängen. Dazu muß man nur den Dos-Befehl „copy /b *.tap bilder.tap“ geben. Die .TAP-Files können wie üblich auf den Spectrum - z.B. über das MB02 - konvertiert werden. Die
letzten Veränderungen und eventuell Einfärbungen sollte man dann mit einem Spectrum-Malprogramm wie Artstudio vornehmen. Der gescannte Screenshot ist jetzt fertig und kann in eigenen Programmen weiterverwendet werden.

SQ-Tracker – Anleitung

Der SQ-Tracker ist das wahrscheinlich beste Sound-Programm aller Zeiten für den Spectrum. Es gab eine Zeit in der alle bekannten Coder-Gruppen mit diesem Programm arbeiteten. Heutzutage mag es in Russland, wo die meisten Programme herkommen, etwas anderes geben, aber in Tschechien, Polen, Britannien und auch hier in Deutschland arbeiten die bekanntesten Gruppen immer noch mit dem SQ-Tracker.
Seit 1998 ist dieses Programm PD geworden, da Proxima auf die Rechte aller ihrer Programme offiziell verzichtet hat. Wir bringen paralell zu dieser Anleitung auch die einzelnen Parts des SQ-Trackers auf die SCENE+. Wir hoffen ihr habt Verständnis dafür, das wir zum einen aus Platzgründen weder auf die SCENE+ noch hier in der SUC-SESSION jeweils alles auf einmal veröffentlichen können und ich auch aus Zeitgründen die Übersetzung splitten muß.
Ich bin kein Musiker und so ist es sehr schwer, so etwas zu übersetzen. Da ich aber zeitweise mit SQ-Tracker arbeite, scheine ich doch am geeignesten zu sein. Eingedeutschte Begriffe habe ich hier immer groß geschrieben. Diese kommen so zwar nicht unbedingt im Duden vor, sind aber unter Specci-Musikern Begriffe, die so verwendet werden und auch so in dieser Anleitung erklärt werden. Sollte ein Musiker unter euch an einem Absatz etwas zu verbessern haben, oder etwas nicht klar rüberkommen, bitte einfach kurz melden. Jetzt geht´s los:

George K.´s SQ-TRACKER

Anleitung 1993 George K.
Englische Übersetzung 1994 Alex Cossac, George K.
Deutsche Übersetzung 1999 Thomas Eberle
Einstiger Vertrieb durch Proxima, Englische Version durch SINTECH

I. Es war einmal....

Jeder Spectrum 128k oder AY-Interface Besitzer muß sich zweifellos beim Anblick eines Demos oder Spiels gefragt haben, wie den der Programmierer diese Musik gemacht hat. Einige Erfahrenere unter den Usern kennen vielleicht bereits den polnischen SOUNDTRACKER der einige Zeit der beste Editor war, der es erlaubte AY- Musik selbst zu schreiben (WHAM 128 oder Music Star sind es nicht wert näher darauf einzugehen). Der polnische Soundtracker machte sehr gute Sounds und eine große Anzahl AY-Demos tauchte auf die eine Vielzahl solcher Songs enthalten. Aber der Editor von Soundtracker war nicht zufriedenstellend und er ist nicht sehr einfach zu benutzen.
Das war der Grund, warum wir damit anfingen, einen neuen Editor zu programmieren (ich hoffe ein besserer). Ich bekam viel Hilfe von zwei großen Spectrum-Komponisten die ich sehr respektiere. In Wirklichkeit diktierten die beiden mir geradezu, was das fertige Programm enthalten muß und was es können sollte. So gehen also meine Dankensgrüße an SCALEX und QJETA und nach ihnen habe ich meinen SQ-TRACKER benannt.

George K.

1.1 Grundwissen

TRACKER - Ein Programm um Musik zu machen
COMPILER - Ein Programm um Programmdaten so umzuwandeln, damit sie auch ohne das Hauptprogramm laufen.
LINKER - Ein Programm um mehrere Songs nach dem compilieren zu verbinden
PLAYER - Eine Maschinencode-Routine um die Songs abzuspielen. Ein compilierter Song kann den PLAYER enthalten oder auch nicht. Compilierte Songs ohne Player können mit dem LINKER verwendet werden.
SAMPLE - So etwas wie ein Musikinstrument (egal ob es ein Instrument gibt das so klingt, oder nicht)
ORNAMENT - Ein Akkord
PATTERN - Ein Musikteil

1.2 Die Musikstruktur und wie man Stücke wiederholt

Es ist nicht einfach, die Songstruktur zu verstehen, aber es ist sehr wichtig.
Ein Song ist unterteilt in POSITIONEN. Die Anzahl der POSITIONEN ist die Länge des Songs. Eine POSITION enthält Informationen darüber, welche PATTERNS bei dieser POSITION abgespielt werden. Für jede POSITION können 3 Patterns abgespielt werden, für die 3 Soundkanäle die der AY-Soundchip des Spectrums hat (das ist der Unterschied zu anderen Trackern, weil dort oft ein Pattern alle 3 Kanäle enthält). Patterns bestehen aus Zeilen und die Zeilen bestehen aus Tönen. Jeder Ton muß die Angabe enthalten, mit welchem SAMPLE und welchem ORNAMENT er gespielt wird.
Die Länge eines SAMPLES ist in 32 Reihen aufgeteilt (wie auch die ORNAMENTE) und in den Reihen stehen Angaben über Lautstärke, Geräuschbeifügungen und ob der Ton langsam ausklingen soll.

Die Struktur der Songwiederholung ist folgende (das macht der PLAYER):

1) holt die Nummer der gespielten POSITION
2) spielt entsprechend dieser Nummer das rechte PATTERN in Kanal A
3) holt die Nummer der Zeile die gerade gespielt wird
4) liest aus der Zeile den Ton, Oktave, SAMPLE und ORNAMENT
5) die Nummer der gerade gespielten SAMPLE-Reihe wird kalkuliert
6) die augenblickliche Reihe wird ausgegeben und Punkt 2) bis 6) wiederholen sich für Kanal B und C
7) Programm springt zurück zu der POSITION, von der es aufgerufen wurde, mit dem nächsten Aufruf des Players wird der nächste Ton gespielt. Zur Synchonisation der Ausgabe sollte ein Interrupt gewartet werden, bevor der nächste Soundaufruf geschieht (in Basic PAUSE 1,

in Mc HALT).

Die Geschwindigkeit wird dadurch bestimmt, wieviele SAMPLE-Reihen gespielt werden, bevor es zur nächsten PATTERN-Zeile geht. Die nächste Zeile kann einen neuen Ton, SAMPLE oder ORNAMENT enthalten oder leer bleiben. Im Falle einer neuen Eingabe, startet die Wiedergabe des SAMPLES und ORNAMENT erneut, ist die Zeile leer, wird der letzte Ton weitergespielt. Zum Beispiel wird bei Geschwindigkeit (Speed) 8 von den SAMPLE und ORNAMENT Reihen auch 8 Reihen gespielt. Wird jetzt die nächste Zeile eingelesen und diese ist leer, so werden die nächsten 8 SAMPLE und ORNAMENT-Reihen weitergespielt. Da es ja 32 Reihen gibt, kann man also den gleichen Ton bei dieser Geschwindigkeit für 4 Reihen halten, also einmal eingeben und 4 Zeilen leerlassen. Ist keine Wiederholung eingestellt und es erfolgt eine weitere leere Zeile, dann bleibt der Kanal stumm. Wenn man aber Wiederholung (Repeat) einstellt, dann wird der Ton immer weiter gespielt solange bis ein anderer Ton in der Zeile aufgerufen wird.
Je höher die Zahl ist, die man bei SPEED eingibt, desto länger halten die Töne, maximale Zahl ist 32, dann werden alle 32 SAMPLE und ORNAMENT – Reihen ausgespielt. Wohingegen bei einer Eingabe von 1 nur die erste SAMPLE-Reihe gespielt wird. Die zumeist verwendeten Geschwindigkeiten sind zwischen 5 und 8.
In einer PATTERN-Zeile stehen aber nicht nur die Parameter für SAMPLE und ORNAMENT, eine Reihe kann Ton, Oktave, SAMPLE, ORNAMENT und ein Spezialbefehl enthalten (in dieser Reihenfolge). Ein Verstellen der Lautstärke oder Geschwindigkeit wird sofort ausgeführt und während des Spielens nicht weiter berücksichtigt. Auf der anderen Seite wird ein "Glissando" (gleitender Ton) paralell zur Ausgabe des Tons ausgeführt. Wenn die letzte PATTERN-Zeile abgespielt ist, springt das Programm zur nächsten POSITION des Songs solange bis der Song zuende ist.

1.3 Etwas über das Programm...

1.3.1 SQ-Tracker-Parts

"SQ-Tracker" besteht aus mehreren Programmen.

1) SQ – Editor: Wird benutzt um Songs zu kreiren. SQ-E produziert Data-Files die nirgends anders verwendet werden können.
2) SQ – Compiler: Wandelt Data-Files in normalen abspielbaren Code. Auf Wunsch kann ein Player mit dazu verwendet werden.
3) SQ – Linker: Verbindet bereits compilierte Songs. Er entfernt automatisch einen Player, wenn dieser bei beiden Songs vorhanden ist, und identische SAMPLES und ORNAMENTE.
4) SQ – Tracker – 128k Version von SQ-E und SQ-C. Man kann beide Programme im Speicher haben und umschalten. Wenn man SQ-T im 48k Modus lädt, muß man sich zwischen SQ-E und SQ-C entscheiden.

1.3.2 SQ-Tracker Data-Files

Damit der SQ-Tracker die Files richtig zuordnen kann, werden an die Files Markierungen angebracht, die sowohl für Tape-User zu gebrauchen sind, als auch von jedem Disk-System angenommen werden. Zur Identifikation wird der erste Charakter des File-Namens benutzt. Deshalb kann man als Name eines Files nur max. 9 Buchstaben angeben. Folgende Markierungen werden benutzt:
SONG - CHR$(205) : Alle Musikdaten (POSITIONEN, PATTERNS, SAMPLES...). Man kann sie in SQ-E laden und verändern, oder in SQ-C compilieren.
COMP - CHR$(195) : Compiliertes File, nur Daten oder mit Player. Man kann es in den LINKER laden oder in eigenen Programmen verwenden.
LINK - CHR$(204) : Mehrere verbundene Songs. Dies spart Speicherplatz, da man nur einen Player braucht. Das File kann in eigenen Programmen verwendet werden.
SMPS - CHR$(211) : Einheit von 26 SAMPLES (Instrumenten). Einzuladen in SQ-E.
ORNS - CHR$(207) : Einheit von 26 ORNAMENTEN. Einzuladen in SQ-E.
SAMP - CHR$(243) : Ein einzelner SAMPLE (Instrument). Einzuladen in SQ-E.
ORNA - CHR$(239) : Ein einzelnes ORNAMENT. Einzuladen in SQ-E.

Die CHR$ mögen zunächst verwirren, es ist aber ganz einfach, z.B. CHR$ (195) ist das gleiche wie ASCII-Code "C"+128 (also ein invertiertes C), CHR$(204) ist ein invertiertes "L" usw.

Fortsetzung folgt in der nächsten Ausgabe.

Tips + Tricks

Adventurelösung: Espionage Island
Von Harald R. Lack und Hubert Kracher

Tag allerseits!!
Kommen wir heute zu einem weiteren Adventure aus dem Hause Artic Computing Ltd, nämlich zum Adventure „D" - Espionage Island. Wie die meisten Adventure aus diesem Hause, sind die Programme recht kompakt und nicht zu schwierig. Aber trotzdem ist es immer wieder eine Herausforderung, sich ein solches Programm vorzunehmen. Die Hintergrundgeschichte dieses Adventures ist recht einfach und schnell erzählt. Wir sind ein Geheimagent und haben die Aufgabe Geheimdokumente zu stehlen. Dazu müssen wir uns aber ins Feindesland begeben, was die Sache schon etwas schwieriger macht. Aber gelegentlich braucht man so seine Herausforderungen. Werfen wir aber zuerst einmal im Vorfeld einen Blick auf den beiliegenden Plan und seine Locations:

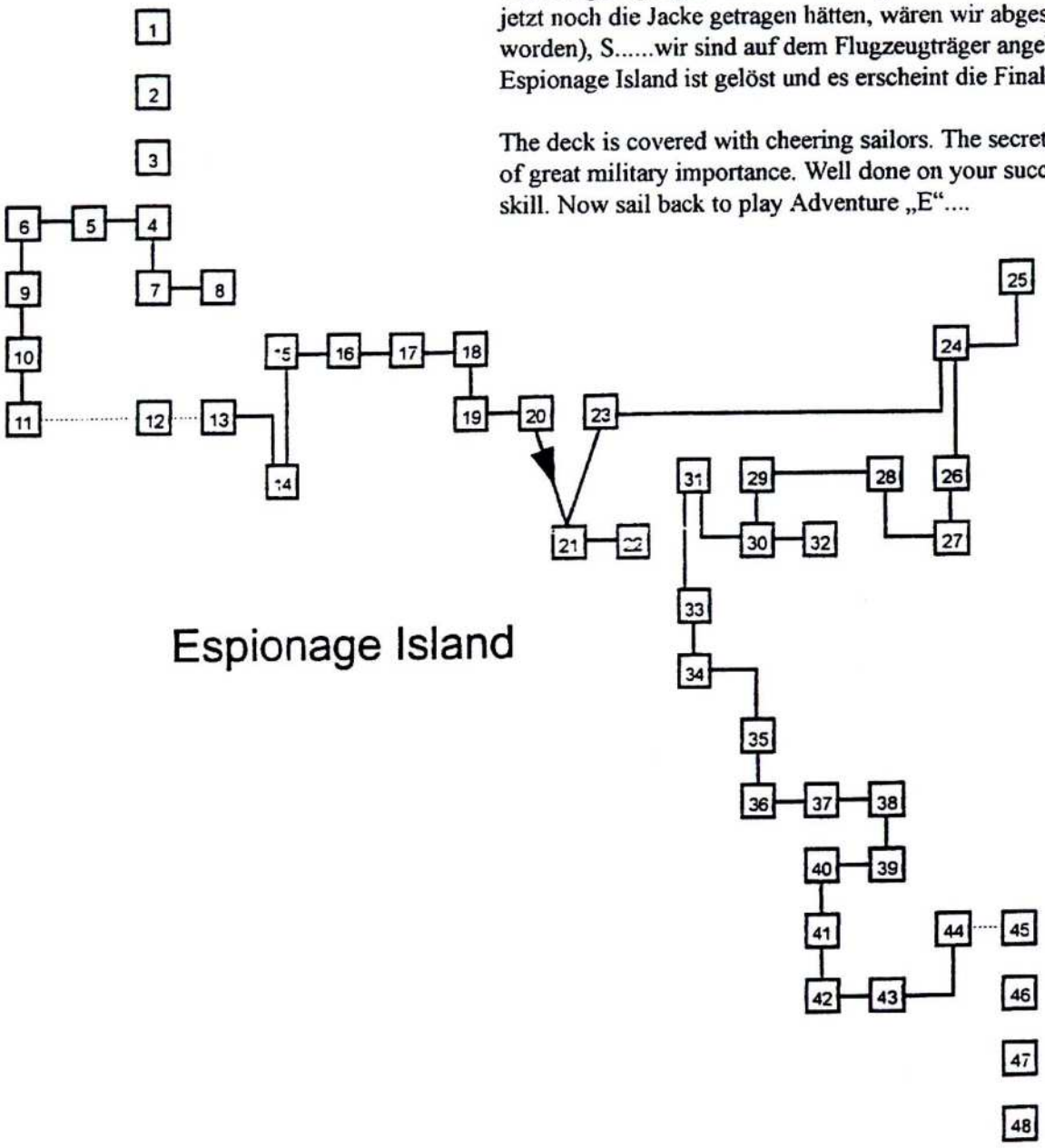
01) In an aircraft / parachute, door lever
02) In mid air
03) In a dark bundle
04) in a jungle clearing
05) In burnt bushes
06) In an aircraft wreckage
/ branch, string, beads
07) In a jungle thicket / match
08) In a grass plain
/ native woman, knife
09) In a guarded clearing
/ guard, gun, torch
10) In a guards hut
11) In a river cove
12) In the boat on the river
13) In a mountain shelter / rope
14) Tumbling down the rock face
15) In a dried bed
16) in an open clearing
17) In a giant forest
18) in an eroded bank
19) In a rocky slope A
20) In a stiched swamp
21) In a sinking swamp A
22) In a sinking swamp B
23) In a marsh land
24) In a mining ground
/ large rock with an inset grip
25) In an automatic tipper truck
/ starter button, pedal
26) In a rock tunnel
/ some plastic explosives, sign
27) In a long tunnel
28) In a mine entrance
29) In a rocky plain
30) In a control hut / control switch
31) In a rocky slope B / patrolling tank
32) In a landing clearing / landing light
33) In a guarded ravine
34) In a volcanoe top
35) In a metal platform
/ small hole in the panel
36) In a main corridor
37) In a waiting room
38) In a safe room
/ four number safe, briefcase, plans
39) In an office
/ colonel, cupboard, colonels jacket
40) In a picture gallery
41) In a guards room / guard
42) In an operating room / flight operator
43) In a heliport
44) In a helicopter / starting lever
45) In air above the land A
46) In air above the land B
47) In air above the sea
48) In an aircraft carrier

Soviel zum Plan und den Locations. Begeben wir uns nun aber auf unseren Weg, das Adventure zu lösen. Wir beginnen an unserer Ausgangsposition im Flugzeug irgendwo über feindlichem Terrain...

get parachute, wear parachute, pull lever, pull cord, drop parachute, W, W, get branch, feel corner, pull string, get beads, E, E, S, get match, E, give beads, get knife, W, N, W, W, S, kill guard, get gun, get torch, S, read graffitti, S, enter boat, yes, yes, E, get rope, D, N, E, E, E, drop branch, S, E (hier finden wir versteckt einen Hiweis, für den Weg durch das Labyrinth. Die Lösung liegt in dem Wort SEWN-UP), S, E, W, N, U, tie rope, to rock, tie rope, to truck, U, push button, press pedal, D, S, read sign, get explosive, S, U, W, S, U, D, switch switch, E, remove light, insert explosive, into light, W, switch switch (wir h|ren jetzt eine starke Explosion, die den feindlichen Panzer zerstört).

U, S, S, D, shine torch, into hole, S, E, E, yes, 2709 (die Nummer haben wir schon früher in der Hütte gesehen. Es ist eben gut, wenn man sich alles merkt), get briefcase, open briefcase, get plans, S, kill colonel, open cupboard, get jacket, wear jacket, W, S (der Posten salutiert uns, da wir die Jacke des Colonel tragen), S, E, U, drop jacket, press lever, E, S, S (von dem Flugzeugträger wurden Harrier gestartet. Wenn wir auch jetzt noch die Jacke getragen hätten, wären wir abgeschossen worden), S.....wir sind auf dem Flugzeugträger angekommen. Espionage Island ist gelöst und es erscheint die Final message

The deck is covered with cheering sailors. The secret plans are of great military importance. Well done on your success and skill. Now sail back to play Adventure „E"....



Espionage Island

Das wars mal wieder von unserer Seite. Bis zum nächsten Abenteuer an dieser Stelle.

Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5, 83064 Raubling
Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Großholzhausen

Double 'H' mapped by Software

Programmtest

Programm:	Hisoft Pascal Compiler
Hersteller:	Hisoft
System:	48k
Preis:	20,00 DM
Bezugsquelle:	Sintech

Ich habe schon fast drei Jahre mit dem Gedanken gespielt, vor kurzer Zeit habe ich mich durchgerungen und jetzt endlich den bestellten Hisoft Pascal-Compiler in meinem Briefkasten gefunden.(Vielen Dank an Thomas für die schnelle Lieferung.) Warum durchgerungen?
Nun, ich habe mir gesagt, daß an einem Pascal-System auf Kassettenbasis ja wohl nicht allzuviel dran sein kann. Was soll man da erwarten, bestenfalls die tausendunderste Adaption von Tiny-Pascal mit Intgegerarithmetik und eindimensionalen Stringarrays und so. Was soll ein
von Turbo-Pascal verwöhnter Mensch wie ich schon davon haben? Nun, ich habe mich getäuscht, und zwar gründlich...
Wenn man die Originalverpackung zum ersten Mal in der Hand hält, scheint sich die Erwartung zunächst einmal zu bestätigen: eine dünnne Plastiktasche im Format Din A 5, in der in einer Lasche eine Datenkassette steckt, dazu ein rund 80 Seiten dickes Handbuch. Auf der einen Seite der Kassette befindet sich der Compiler, auf der anderen eine Programmerweiterung zur Verwendung von Turtle-Grafiken, die ausschließlich aus Pascal Sourcecode besteht. Beide Programme lassen
sich ohne Schwierigkeiten auf eine MB02-Diskette kopieren, der Pascal-Compiler mit dem Utility „CCD", die Turtle-Erweiterung muß unter Handumschaltung in den Editor geladen und auf Diskette gespeichert werden. Mit dem Compiler arbeitet es sich auf dem MB02 außerordentlich
bequem und wieder einmal zeigt sich, daß dieses Diskettensystem die allerbeste Wahl für diejenigen ist, die häufig und intensiv mit ihrem Spectrum arbeiten.
Das Handbuch ist trotz seiner Kürze sehr klar gegliedert und stellt ausreichend den Funktionsumfang von Hisoft-Pascal dar, der weitgehend dem von Wirth gesetzten Standard entspricht (der Compiler unterscheidet jedoch zwischen Groß- und Kleinschreibung). Es gibt keine Einführung in die Programmiersprache, sondern setzt Kentnisse in Pascal voraus. Schon ein kurzer Blick in das Handbuch zeigt aber auch, daß hier kein Programm für Anfänger geboten wird, sondern eine Entwicklungsumgebung mit erheblichem Potential für den Programmierer, der sich gut in den Spectrum-Interna auskennt.
Hisoft-Pascal enthält die Standardtypen BOOLEAN, CHAR, INTEGER und REAL, erlaubt aber auch die freie Typ-Definition. Die üblichen arithmetischen Funktionen werden geboten, was String- und Bildschirmfunktionen angeht, hält sich das Program aber bemerkenswert zurück, was aber für den erfahrenen Pascalprogrammierer
keine Schwierigkeiten ergibt, da er sich die benötigten Funktionen selbst erstellen kann. Hier wurde offensichtlich soviel Speicherplatz wie möglich gespart, um die Runtime-Library möglichst klein zu halten. Hisoft-Pascal unterstützt Rekursion, Sets und ermöglicht dynamische Speicherallozierung.
Wie sehr der Compiler auf Erweiterung durch den Programmierer ausgelegt ist, sieht man an der enorm großen Funktionsvielfalt in Punkto Speicherzugriff und -manipulation. Mit Hilfe einer sehr mächtigen Peek-Funktion lassen sich Speicherbereiche in die Standarddatentypen überführen. Ein oder mehrere Speicherbytes lassen sich als String, aber auch als Integer oder als Realzahl lesen. Mit den Funktionen SIZE() und ADDR() erhält man die Größe und die Adresse einer Variablen. In
Verbindung mit TIN() und TOUT(), welche Speicherblöcke auf das Band schreiben und lesen, lassen sich so beliebig typisierte Variablen ebenso komfortabel auf Kassette speichern wie z.B. der Bildschirmspeicher. (Übrigens ohne die lästige Aufforderung zum Tastendruck.)
Seine wahre Stärke zeigt der Compiler mit der INLINE() Funktion. Dieser Befehl ermöglicht, eigenen Maschinencode in Byteform in das Pascal-Programm einzufügen. Das bedeutet nicht nur, daß man eigene, hochoptimierte Routinen verwenden oder Treiberroutinen für z.B. Joystick- und Mausinterfaces schreiben kann, sondern man kann auch aus dem Maschinenprogramm heraus auf Pascalvariablen zugreifen, denn das Handbuch erklärt aufs genaueste die Variablenübergabe bei lokalen und globalen Variablen. Daneben gibt es auch noch die Standard-Portbefehle INP() und OUTP().
Das Pascal-Programm wird direkt in der Editorumgebung eingegeben und getestet. Der etwas eigentümliche Hisoft-Zeileneditor ist nach einer kurzen Eingewöhnungszeit ganz passabel zu bedienen, könnte aber komfortabler sein. Aber in der qualvollen Enge eines Spectrum-Speichers
kann man nicht viel mehr erwarten - wir haben schließlich keine 16MB Ram! Debugging-Funktionen sind schlicht und einfach nicht vorhanden, außer vielleicht der Möglichkeit, sich den Inhalt des PC-Registers bei Programmende ausgeben zu lassen. Auch dies ist nur für den Insider von Nutzen.
Die oben bereits erwähnte Turtle-Grafik ist eine Pascal-Spezialität. In den späten 70ern waren „Turtles" kleine Roboter, die

über ein Kabel mit dem Computer verbunden waren, der ihnen Befehle wie „Fahre drei Schritte nach vorne", „Drehe 45 Grad nach links" etc. geben konnte. Eine Turtle konnte durch das Heben und Senken eine Stiftes Linien auf den Untergrund ziehen. Die Turtle-Routinen von Pascal implementieren eine „virtuelle Schildkröte" als Grafikcursor auf dem Bildschirm. Der Funktionsumfang der Grafikroutinen umfasst mehr oder weniger die zum Bewegen des Cursors und des Zeichenstiftes, nötigen Befehle, dazu noch einige Farbbefehle.
Für Spiele ist die Turtlegrafik nicht geeignet, dazu ist sie unter Hisoft-Pascal viel zu langsam.
Interessant an Hisoft-Pascal ist, daß man beim Start des Compilers zwischen zwei Darstellungsmodi wählen kann, der gewohnten 32-Zeichendarstellung und einer gedrängteren 51-Zeichenversion. Dies bezieht sich nicht nur auf die Arbeit mit dem Editor, sondern auch auf
das abschließend lauffähige Programm. Der Compiler erzeugt nämlich im Gegensatz zum Standardpascal keinen P-Code sondern selbstständig lauffähigen Z80-Maschinencode, an den ein MC-Block von einigen KB Größe angehängt ist, der die Pascal-Funktionen enthält. Je nach Wahl der Darstellung wird dabei auch ein eigener Bildschirmtreiber von ca. 500 Byte Länge dazugefügt, so daß ohne weitere Umstände für den Programmierer Programme in der höheren Spaltenzahl laufen.
Die Runtime-Library, die der Compiler erzeugt ist vertretbar klein. Ein „Hallo-Welt" Programm in 51-Zeichendarstellung ist 6125 Bytes groß, mit 32 Zeichen nur 5572. Bedenkt man, daß das Pascalkompilat ziemlich kompakt ist, bietet sich Platz für große Programme - besonders unter geschickter Verwendung des 128K Speichers, Maschinencode-Routinen und der TIN()/TOUT() Funktionen mit dem MB02 lassen sich so äußerst leistungsfähige, umfangreiche Programme schreiben.
Fazit: Hisoft-Pascal ist eine ansprechende und anspruchsvolleEntwicklungsumgebung, die sich nicht so sehr für denjenigen eignet, der mal in die Programmiersprache Pascal hineinschnuppern möchte, wohl aber für den Programmier, der zwar in den ROM- und MC-Eingeweiden des Spectrum wühlen möchte, nicht aber auf die Vorteile einer Hochsprache verzichten möchte. Der Preis von DM 20,- bei Sintech (englische Version) ist meiner Meinung nach unschlagbar niedrig für ein hervorragendes Programm.
Nele Abels

Anmerkung: Das Programm gibt es auch in einer speziellen Opus-Version zu kaufen. Für einen wesentlich höheren Preis vertreibt die Fa. Uffenkamp auch die deutsche Version.

Last Minute - Message

Folgenden Brief hat Heinz Schober nicht etwa in letzter Minute geschrieben, nein, er war so früh dran, das ich beinahe vergessen hätte den Text ins Info zu bringen und erst in letzter Minute gemerkt habe. Dafür bekommt Heinz hier einen extra Abschnitt:

Hallo Thomas!
Recht vielen Dank für Deine Zeilen vom 11.1.99 (gleicher Text wie in SUC-SESSION Jan./Feb. 99 Leserecke). Ja, es ist schon so, daß es mir sehr schwer fällt, aus der aktiven Spectrumtätigkeit auszusteigen, aber es sind eben die Zeichen der Zeit, die diesen Schritt fordern. Auch Dank für das Entgegenkommen, die SUC-Hefte ohne das Diskettenmagazin liefern zu wollen. Wir drei Dresdener Spectrumfreunde (wie es den Anschein hat, wohl die letzten hier) tauschen uns, auch über das in den Magazinen geschriebene, aus. Ich will das weitere Sammeln von Literatur sukzessive abstellen. Ich habe ja selbst noch einige Kilo abzugeben. In diesem Zusammenhang habe ich gleich noch die Bitte, daß Du so nett bist, und die folgende Anzeige im SUC-Heft bringst:
Verkaufe SUC-Magazine als komplette Jahrgänge von 1994 bis 1998. Jahrgang 1998 mit zugehörigen SCENE- Disketten. Preis pro Jahrgang 16,00 DM.
Vielleicht kommt das auch neu hinzugekommenen SUC-Mitgliedern entgegen, die ihre Sammlung vervollständigen wollen.
So verbleibt mir zunächst nur, den Clubmitgliedern und Euch, der Redaktion, weiterhin interessante und erfolgreiche Tätigkeit mit dem Hobby Spectrum zu wünschen. Und noch: Man soll nie die Hoffnung aufgeben, daß es Wendepunkte geben wird, die wir als positiv ansehen und erleben dürfen! Mit vielen Grüßen aus Dresden! Heinz Schober, Taubenheimer Str. 18, 01324 Dresden

Hallo Heinz, auch wenn Du damit endgültig ausgetreten bist, freut es mich, das Du zusammen mit anderen Dresdener Spectrumfreunden zumindest in bestimmten Rahmen weiterhin Deine Meinung und Kenntnisse weitergibst. Ich finde es auch gut, wenn sich einige Spectrumfans aus einer Stadt regelmäßig treffen und dabei Magazine austauschen. Es ist nicht wichtig, das jeder die SUC-SESSION abonniert, wichtig ist nur das der Spectrum lebt. Dir weiterhin alles Gute und auf das wir wieder von Dir hören.

Mitgliederliste Spectrum-User-Club

Stand: März 99

nach Postleitzahlen sortiert

Die Systemangabe bezieht sich darauf, auf welchem System der User die SCENE+ bezieht. Weitere Systeme sind möglich.

			Opus	"+D"	MB 02	Tape
01307 Dresden	Klaus Urban	Fetscherstr. 37		x		
06886 Wittenberg-Pi.	Norbert Opitz	Johann-Friedrich-Böttger-Str. 7			x	
12347 Berlin	Frank-Michael Moczko	Haselsteig 41				x
12524 Berlin	Bernd Schwarzbach	Ewaldstr. 45			x	
13591 Berlin	Bernd Jenschewski	Kol.Hasenheide, Hauptweg 15		x		
16269 Altwriezen	Martin Rätz	Dorfstr. 29				x
22309 Hamburg	Marco Ese	Edwin-Scharf-Ring 9				x
24943 Flensburg	Fritz-Johannes Carstensen	Mozartstr. 23	x			
30890 Barsinghausen	Klaus Barth	Spielburg 10		x		
32584 Löhne	Guido Schell	Auf dem Stocke 37		x		
34549 Edertal-Giflit	Dirk Berghöfer	Am Kalkrain 1		x		
35039 Marburg	Nele Abels	Friedrich-Ebert-Str. 36			x	
35066 Frankenberg	Harald Abel	Am Distner 25	x			
36266 Heringen	Claus Jahn	Felsenstr. 12		xEm		
40724 Hilden	Mirko Seidel	Elberfelder Str. 200, Waldk.AMK			x	
45130 Essen	Willi Balz	Mathildenstr. 28			(x)	x
46499 Hamminkeln	Dieter Stober	Kaninenkamp 7				x
48477 Hörstel-Riesen.	Norbert Wiedkamp	Lortzingstraße 5				x
49090 Osnabrück	Bodo Schulte Varendorff	Kiefernweg 3a				x
49767 Twist	Hermann Deters	Adorf 80				x
50827 Köln	Dirk Mayer	Masiusstr. 9		x		
51069 Köln	Lothar Ebelshäuser	Bergisch-Gladbacher-Str. 796a		x		
51069 Köln	Wolfgang Haller	Im Tannenforst 10		x		
52525 Heinsberg	Peter Rennefeld	Köpper 32		x		
58675 Hemer	Klaus-D. Stübs	Ispei 14				x
60486 Frankfurt/M.	Hans-Joachim Blume	Kohlrauschweg 19		x		

63165 Mühlheim	Stefan Kiwus	Memelstr. 2				x
63829 Krombach	Frank Schiefer	Belzenstr. 10				x
66822 Lebach	Ferdinand Junker	Beethovenstr. 23	x			
68309 Mannheim	Peter Bergmann	Reiherstr. 30		x		
69493 Hirschberg	Franz Large	Gartenstr. 2				x
70563 Stuttgart	Frederik Dürkes	Mezgerstr. 43			x	
70734 Fellbach	Manfred Döring	Stuttgarter Str. 15/1		x		
70794 Filderstadt	Thomas Eberle	Gastäckerstr. 23			x	
71334 Waiblingen	Manfred Messerschmidt	Wildtaubenweg 64	x			
74626 Adolzfurt	Heinz Telöken	Unterheimbacher Str. 24	x			
76137 Karlsruhe	Helge Keller	Brauerstr. 7	x			
78479 Reichenau	Adolf Becherer	Tannenweg 3		x		
81375 München	Georg Bergknapp	Guardinistr. 97			x	
82380 Peißenberg	Eckard Reich	Dom.-Ringeisenweg 3		x		
83064 Raubling	Harald R. Lack	Heidenauer Str. 5				x
84034 Landshut	Werner Heidinger	Johannisstr. 13		x		
85609 Aschheim	Christof Odenthal	Platanenweg 8			x	
87527 Sonthofen	Seraphin Berktold	Koloniestr. 5		x		
89518 Heidenheim	Dieter Münz	Iglauer Str. 44	x			
92637 Weiden	Rupert Hoffmann	Tulpenstr. 22	x			
97320 Mainstockheim	Theo Kendura	Am Haselberg 35	x			
A-1210 Wien	Leszek C. Daniel	Prager Str. 92/11/12		x		
A-4470 Enns	Othmar Lehner	Wiener Str. 2			(x)	x
DK-8260 Viby 7	Arne Nielsen	Chr X's Vej 10st		x		
GB-PR6 9NE	Matthew Westcott	14 Daisy Hill Drive, Chorley,		x		
GB-S13 7LN Sheffield	Andy Davis	62 Tithe Barn Lane, Woodhouse		x		
NL-8309 AX Tollebeek	Ronald Raaijen	Hazepad 5		x		
NL-9866 TM Lutjegast	Johan Koning	Mieden 6	x			
S-12150 Johannesbov	Björn Eriksson	Axvallsvägen 54			x	
USA-10003 NY	Mario Gouvea	Lead Int.1700, Broad., 3. Floor		x		

SINTECH -Preisliste

Neu:			
MB 02+ Standardversion, 2K Eprom, 128k SRAM			290,00 DM
+ Extra 128k SRAM			55,00 DM
+ Extra 256k SRAM			97,00 DM
+ Extra 384k SRAM (maximum)			135,00 DM
Echtzeit-Uhr (RTC-Chip)			39,00 DM
MB02-Druckerkabel			25,00 DM
Didaktik Kompakt 48k			250,00 DM
Didaktik Kompakt mit 128k Aufrüstung			350,00 DM
Proface AT Extern			100,00 DM
Proface AT intern			90,00 DM
Melodik ohne Gehäuse			40,00 DM
Melodik mit Gehäuse			50,00 DM
128k Aufrüstung (nur für Hardware-Profis)			35,00 DM
128k Aufrüstung inkl. Einbau (Platine einschicken)			100,00 DM
Mice Maus			40,00 DM
Spectrum +2A/+2B Platine voll bestückt			65,00 DM
+2 Kassettenrekorder			50,00 DM
SPECDRUM - Soundinterface mit Drumkit			50,00 DM
Programmierbares Joystick-Interface			20,00 DM
Floppylaufwerk (1,86 bei MB02, 720k bei Opus, 780k f. +D) gew.Typ ang.			60,00 DM
Powerkit (wandelt +3 Netzteil um in Stromvers. f. 2 Floppy´s + MB02)			15,00 DM
Netzteil für +2A/B oder +3			30,00 DM
Netzteil für +2 (auch 48k und 128k)			40,00 DM
Floppykabel für 2 Laufwerke			7,00 DM
Microdrive			25,00 DM
Interface I			45,00 DM
Multiface 128 (läuft auch am 48k)			50,00 DM
Abdeckhaube 48k+/128k			12,50 DM
Abdeckhaube +2/+3			14,00 DM
48k Tastaturfolie			20,00 DM
Spectrum +/128k Folie, neue Qualität			40,00 DM
Farbband original STAR LC 10 im Doppelpack, 2 Stück			10,00 DM
****NEU IM ANGEBOT****	Atari Deluxe Joystick		5,00 DM
	Microdrive Cartridges gebraucht: 2,00 DM		neu: 5,00 DM
Leerdisketten	DD 7,50 DM	HD	7,00 DM
Gebraucht:			
Sinclair ZX Spectrum 128k			165,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2			150,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2A			130,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +3, eingeb. 3" Laufwerk			180,00 DM
Sinclair Spectrum 48k komplett (Gummi)			85,00 DM
Sinclair Spectrum 48k + komplett			100,00 DM
Sinclair 48k Spectrum in SAGA-Tastatur			100,00 DM
Opus Discovery mit 1x 720k Laufwerk			160,00 DM
Joystickinterface	1 - Port		5,00 DM
	2 - Port		20,00 DM

Dazu noch jede Menge Softwareangebote und Bücher. Fordern Sie unsere Softwareliste an.
Preise zuzüglich Porto. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Mitglieder des SUC bekommen 10% Rabatt auf Hardware (ausgenommen Produkte von 8BC und Kompakt Servis).

SINTECH Gastäckerstr. 23 70794 Filderstadt
Tel./Fax: 0711/775033
e-mail: sintech@online.de http://www.online.de/home/sintech